GAMESCOM 2018'İN 24 SAYFALIK ÖZETİ!

YERİNDE DURAMAYAN OYUN DERGİSİ

Oyungezer

Eylül 2018/09 · 12₺ (KDV Dahil) · Sayı: 131 · ISSN: 1307-8933

World of Warcraft BATTLE FOR AZEROTH
Blizzard buyurdu: Yiyin birbirinizi!



Cyberpunk 2077

The Witcher III'ün yapımcılarından_

WE HAPPY FEW
Kafalar bir dünya

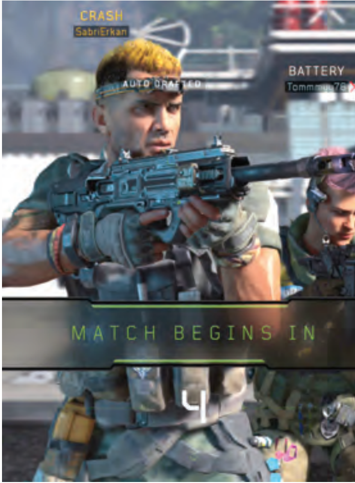
setimedia
KIBRIS FİYATI: 15 ₺ (KDV DAHİL)
9 771307 893015 09





İÇİNDEKİLER

SELAM OGZ!



PORTAL

DOSYA

İNCELEMELER



DOSYA

GAMESCOM 2018

Oynadıklarımız, izlediklerimiz, dinlediklerimiz, hissettiklerimiz...





ALT

MEDDYA

DATA

PİKSEL







KAPAK

CYBERPUNK 2077

The Witcher serisi sayesinde kalbimizdeki yeri ayrı olan CD Projekt RED yeni bir efsaneyle karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.





C. SERPİL ULUTÜRK
serpil@oyungezer.com.tr

Hoş Geldiniz!

HER ŞEYİ 7'YLE ÇARP

Ömrünü öğretmenlik yaparak geçirmiş, maaşından başka geliri olmayan bir aile ortamında büyüdüğüm için midir bilmem hayatım boyunca paradan puldan çok anlayan bir insan olmadım. Öğrenciliğim miktarı hiç şaşmayan bir harçlıkla, çalışma hayatımın büyük bölümü de o harçlığı aratacak maaşlarla geçti.

Sonra Seti Medya'yı, dolayısıyla Oyungezer'i kurduk ve yaptığımız her işin maddi değerini kendimiz biçmeye başladık. Kazandıklarımız ve harcadıklarımız arasında belli bir denge tutturmak ve birlikte çalıştığımız herkesin o denge noktasında bizimle birlikte ayakta kalmasını sağlamak gibi bir sorumluluğumuz vardı artık. 11 yıldır bunu iyi kötü başardığımızı düşünüyorum. Seti'yi ilk kurduğumuz yıl telif ödemelerini birkaç ay geriden gelerek ödemek dışında, ne mutlu bize ki, hep günü gününe işleyen geliri-gideri belli bir düzen kurduk. Memur ailenin kızı Serpil için bunun övünülecek bir yanı yok, başta da dediğim gibi hayatı bu standartta yaşamışım sonuçta ama içinde bulunduğumuz piyasada "kendi yağında kavrulmak" bile bayağı iyi bir şey, biz de işte bunu "başardık".

Derken geçtiğimiz ay geldi... Beklediğimiz ve kendimizi hazırlamaya çalıştığımız bir şeydi ekonomik kriz. Harcamalarımızı düzenlemek, masraflı projelerimizi askıya almak, hatta öğle yemeklerimizi bile daha mütevazi hale getirmek gibi önlemlerimizi almıştık.

Fakat neredeyiz biliyor musunuz? Ben tam bilmiyorum çünkü şu satırları yazarken henüz bu sayının maliyetinin ne olacağı bilgisini matbaadan alabilmiş değilim. Kâğıdını yurtdışından ithal eden bir ülkede, bu şartlar altında dergicilik nasıl yapılır konulu dersi yaşayarak öğreneceğiz maalesef. Bu arada, sanıyorum ki siz de tarihin en pahalıya patlamış Oyungezer'ini okuyorsunuz şu an, tadını çıkarın :)

Her şeyi 7'yle çarpmaktan bir fena olduk ama Gamescom'da elimizden geldiğince her şeyi unutup oyunların dünyasında kaybolmaya çalıştık bu ay ayrıca, ne kadar becerebildiğimizi ilerleyen sayfalarda bulabilirsiniz.



En kötü Gamescom'umuz böyle olsun!



Okur kitlemiz de ayrı dengesiz, geçen ay o kadar çok mektup gelmişti ki makaslamaktan ciğerim düşmüştü, bu aysa sayfaları dolduramadık. Bundan sonra çok mektup gelen aylarda 1-2 tanesini kenara ayırayım en iyisi, böyle aylarda lazım oluyorlar.

Ömer Akdağ



MİSAFİR EDİTÖR: İHSAN C. ASMAN



Dragon Age ve The Witcher 3

Tekrardan merhaba, büyük ve samimi Oyungezer ailesi. Şu an Trespasser'ın son müziği eşliğinde, kafamda tercih edilecek üniversiteler var. Rahatlamanın yolarından bir de yazmaktır. E ne demiş şair: Yazmasaydım deli olacaktım." Bu mektup size ulaştığında büyük ihtimalle tercihlerimiz açıklanmış olacak. İnşallah İstanbul gelirse bir ziyaretinize gelirim.

1. Ömer, haklıymışsın. The Witcher'ın tahtının gizli varisi bulundu. Dragon Age: Inquisiton hayatımda oynadığım en iyi 2. oyun (1.'si The Witcher 3). Hikâye, bütün o oyunlar, hikâyenin sürekli seyir değiştirmesi, geniş bir dünya, müzikler... Şimdi planım DA: Origins ve DA2'yi oynamak.

2. Sizce hangisi daha iyi? (Dragon Age: Inquisition vs. The Witcher 3)

Mesajım kısadır, mazur görünüz. Allahaısmarladık. - *Serkan Burak Örs*

Kocaman merhabalar Serkan Burak! Kocaman çünkü dergide kimsenin umursamadığı ama çok sevdiğim iki oyunun adını anmışsın :)

Ah pardon sen Jurassic Park oyunu olan Trespasser'ı değil de Inquisition'ın son DLC'si olan Trespasser'ı kast etmişsin galiba. Olsun hazır lafı açılmışken (zorla lafını açmışken) eski Traspasser'ı övmeden geçmeyeyim. Haklı-haksız birçok sebepten gömülmüştür ama bazı şeyleri de o kadar iyi yapmasına rağmen göz ardı edilip FPS'ler tarihinde hak ettiği yeri bir türlü alamamıştır. Gaza geldim! Tekrar bitirip Son Jeton yazıyorum!

Ben de vakti zamanında Trespasser'ın demosunu deneme fırsatı bulmuşum. Ama ne güzel oyundu hakikaten ya!



Çoğunlukla ortalıkta gergin bir şekilde dolanır, dinozoru gördükten kısa süre sonra ölüp giderdim, yine de tekrar tekrar oynardım. Yeri ayrıdır bende de. - İhsan A.

Öğrenciliğimi İstanbul'da geçirdiğimi hayal bile edemiyorum, bu kiralarla yaşanır mı yahu? Bana sorarsan Eskişehir, İzmir, Çanakkale, Samsun gibi hem güzel imkanların olduğu hem de yaşamın nispeten daha az pahalı olduğu şehirler öğrencilik için daha ideal. Tabii ben aklıma gelen ilk şehirleri yazdım, önümüzdeki ay farklı şehirlerde iyi bir öğrencilik hayatı sürenler bir ses etsin yine, ileride tercihlerini ona göre belirlemek isteyecekler olabilir aramızda.

Artık İstanbul'da yaşamayan bir İstanbullu olarak, ben de kesinlikle başka bir şehri tercih etmeni öneririm. Sadece kirası mevzu değil, artık İstanbul'u İstanbul yapan pek çok yer de, ya yok oldu ya da tanınmayacak ölçüde değişti ki bu da bir tür yok olma sayılabilir. Özellikle lise yıllarını Beyoğlu'nda geçirmiş biri olarak, Taksim'in şu son hali içimi çok acıtıyor. - İ

1. İnsan böyle çok sevdiği ama etrafında sallanmayan şeyler hakkında güzel şeyler duyunca tuttuğu takım gol atmış gibi olur ya, öyle oldum :) Inquisition candır ama Origins de ayrı mükemmeldir, hiç acıma, direkt başla. DA2 biraz hayal kırıklığı yaratabilir bu ikisinden sonra ama o da BioWare standartlarının uzağında kaldığı için eleştirildi daha çok, yoksa rezil bir oyun falan değil.

2. Birini seçecek olsam ben de The

Bize Yazın! Sadece selam@oyungezer.com.tr değil, Facebook duvarımız, Twitter sayfamız, forumlarımız da emrinize amade. Gelin!

Witcher 3'ü seçerim ama Inquisition'ın da yakın bir kalitede olduğu kanısındayım. İki oyunun da öne çıkan tarafları farklı. The Witcher 3'ün ana görev ve yan görev kurguları, aksiyon odaklı oynanışı, "yalnız kurt" hissiyatı ön plandayken Inquisition'da ekip hissiyatı ve bol çeşitlilik sahibi ekip oynanışı, dünyada merkezi bir politik konumda olma hissi esas güzel olandı. İki oyunun da sinematik tarafına ve yazım kalitesine ayrı ayrı bayılırım, o konuda ayrım yapamayacağım.

Kısa mesaj - uzun mesaj fark etmez, yazmış olman önemli olan. Sağlıcakla.



Eylül sayısına selam

Ömer/İhsan ve tüm Oyungezer ahalisi merhaba,

Eylül sayısı 9 günlük tatilde nasıl yetişecek diyordunuz, iyi dileklerimle beraber size bir mektupla şans dilemek istedim.

Derginizi yaklaşık dört senedir sürekli alan ama zaman sıkıntısından gecikmeli olarak okuyabilen, 78 doğumlu, oyunları çok seven bir okurunuzum. Size daha önce bir kez daha yazmıştım, ne zamandı hatırlayamıyorum. Daha çok yazmalıyım biliyorum :) Birkaç sorum olacak.

1. Ömer özellikle senin tavsiye ettiğin animeler dergiyi okurken çok ilgimi çekiyor, kesinlikle izlemeliyim diyorum ancak ben bunları yasal yoldan nereden izleyebilirim? Netflix'vari bir platform var mıdır? Türkçe altyazıları da olan?

2. 5,5 yaşında bir kızım var. Onunla izleyebileceğim anime tavsiyelerine açığım.

3. Ömer bu soru yine sana geliyor sanki ama İhsan da beni aydınlatırsa sevinirim. Konu RYO'lar ve JRYO'lar. Ya arkadaş ben bir türlü ısınamadım ya da anlamadım bu türü. Mayıs 2017'de senin gazına geldim ve Persona 5'i aldım :) Çok da beğendim ama geldiğim nokta oyunun zorluk seviyesini en basite çekmek ve sıra tabanlı dövüş yerine hikâyeye odaklanmak. Hatta aynı sayıda dünden bugüne JRYO'lar diye bir bölüm bile vardı ama nafile. Çok özeniyorum :)

4. İhsan gerçekten çok huzurlu ve mutlu görünüyorsun, imrendim. Soma falan ben de oynadım ama varsa bir formülü başım üstüne.

Selamlar, *- Ömür Ertanış*

Hoş geldin dörtte üç adaşım, ben de aşırı merak ediyorum yetişecek mi diye. Ve evet, daha çok yazmalısın ^_^

1. Teşekkür ediyorum tavsiyeler için söylediklerin için. Netflix'in anime arşivi giderek artıyor, bayağı bir şey var şu an bile. Ancak anime odaklı olarak esas, Japonya dışındaki en büyük anime yayıncısı olan Crunchyroll'u düşünebilirsin. Türkiye'de de hizmet veriyor, birçok animede (kaliteleri pek iyi olmasa da) Türkçe altyazı da var. Aylık 5 euro gibi bir üyelik ücreti var ama ücretsiz/reklamlı şekilde de kullanabiliyorsun *(Bazı animeler için üyelik şart ama, bir kontrol edin öncesinde -Tarık)*. Bir de Funimation var ama çok büyük olarak ama ona Türkiye'den erişim yok. Steam'de de bir şeyler var bu arada, bölüm bölüm satın alıp izleyebiliyorsun.

2. Filmler tarafında aradığın tip anime çok fazla var. Özellikle Miyazaki'nin My Neighbor Totoro, Spirited Away gibi filmlerini ve Mamoru Hosada'nın The Girl Who Leapth Through Time, Wolf Children gibi filmlerini öneririm direkt olarak. Her yaştan her tip izleyicinin seveceği süper yapımlardır. Seri olarak da Dennou Coil ve Glass Mask isimli iki şey ilgimi çekti, güzel yorumlar almışlar ama izlemedim ben şahsen, bir şey diyemiyorum.

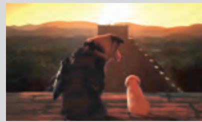
3. Persona 5 biraz mekanik fışkıran bir oyun, kafa karıştırıcı olabilir gerçekten de. Düşük zorluğa çekmende bir sıkıntı yok bence ki P5'in zorluk anlayışı zaten saçmadır, sırf grind üstüne kurulu zorluk. Ama daha az mekanikli, çizgisel ve güzel bir JRYO denemek istersen FFX'i tavsiye ederim. O da sarmazsa artık yapacak bir şey yok. Her tür herkese göre olmayabiliyor ^_^

Abi öncelikle selamlar ve 5,5 yaşındaki kızına kucak dolusu sevgiler :) Persona 5'i oynamadığım için bir şey diyemeyeceğim ama dergide de incelediğim Ni No Kuni 2'yi JRYO olarak rahatlıkla önerebilirim. Üstelik benim oyunu yazdığım dönemden bu yana kendini epey bir geliştirerek teknik sorunlarını da giderdi. Ayrıca çıktığı dönem zorluk seviyesi olmaması en çok eleştirildiği konulardan biriydi ki bu da oyunun fazlaca kolay olduğu anlamına geliyor :) Bir de bir naif hikâyesi var ki ufaklıkla birlikte oynanmak için birebir ama büyüklere de çok iyi geldiğini söyleyebilirim. Onun dışında zaten birçok RYO'da dövüş sistemi çok daha sade ve ortalıkta fazlaca okumalı -ve sırf bu yüzden "bunun yerine ben gider roman alır okurum" şeklinde eleştirilen- birçok değişik oyun var. Yakın zamanda çıkan Torment: Tides of Numenera böyle bir yapımdı mesela, hatta dergideki incelemede bir süre sonra God Mode'a geçildiğinden yakınıyordu Eser :) Kısacası pes etme, illa ki sana da uyan bir RYO/JRYO oralarda bir yerde keşfedilmeyi bekliyordur! - İ

Animeler için Netflix'imsi bir site isteyenler Crunchyroll'a göz atabilir.



Videolarda Bu Ay



→ Shadow of the Cute Raider duyuruldu! ***tinyurl.com/ogz-131-cute***



→ Bu ay Nerdus Maximus'un yanına iyi gider: ***tinyurl.com/ogz-131-ennio***



→ Halk tercihini yaptı, menemen soğanlı olur dedi: ***tinyurl.com/ogz-131-menemen***

Selam! OGZ

forum, email, twitter, facebook, youtube

cRPG seviyorsanız Pillars'ların Divinity'lerin arasında kaynamasın, Torment de müthiş bir oyun.



4. Valla inan dışarıdan göründüğü gibi değil. Gerçekte de resimlerde olduğu gibi sakin ve mülayim bir insan olarak algılanıyorum; ama bu çok da huzurlu olduğum anlamına gelmiyor maalesef. Yine de genelde mutlu bir insanımdır, orası ayrı :) Bu arada oyunlardan gidecek-sek Soma değil de Worms daha iyi bir seçenek sanki :P Sıcacık çayımı/kahvemi yudumlarken, göklerden düşen beton eşeğin altında ezilen kurtçukların çırpınışlarıyla zevklenmek (!) kadar huzur verici bir aktivite yok... - İ

Sevgiler, yine uğrayasın.

Anti-Kasvet

Selam OGZ, yaz günleri teker teker bitiyor ve ben hâlâ denizle buluşamadım. Üniversite sınavının açıklanmasını beklerken PC karşısında serinliyorum.

Son sayılarda bu sayfaları bir huzursuzluk ele geçirmiş gibi geliyor bana. Kasvet, umutsuzluk, çaresizlik sarmış buraları. Sebebi belli; kurlar!

Oyun sektörü bizim için kurlardan oluşuyor çünkü büyük bir ithalatımız var. Bayağı büyük... %99? Kurlar patladı ve bu sektördeki her şey pahalılaştı. Bir oyun için 300-400 ve bu oyunları açmak için 6-7 bin liralık sistemleri konuşuyoruz (Yaşasın PS).
Dünya garip bir yer ve çok kesin kuralları var. Bunlar-dan birisi de istisnasız her şey doğar, yaşar ve ölür. Madem her şey ölecek hadi o zaman odalarımıza çekilip ağlayalım ve bunları hak etmediğimizi tekrar edip duralım, belki kafamızdan aşağıya RTX 2080 falan düşer. Hatta birisi bize acıyıp 4k sistem bile dizer değil mi? Yırtın şu kâğıttan duvarları ve yarınlara bakın!

Dolar son zamanlarını yaşıyor. Her şeyin bittiği gibi o da bitecek. Hem yarından yani olmamıştan korkmak, sadece bugüne zarar verir, şimdimizi zehir eder. On-dan korkmak yerine ona hazırlık yapmamız lazımdır. Peki ne yapacağız? Her sabah işe/okula giderken tebessüm haliyle gideceğiz, yaptığımız şeyde savsaklık göstermeyeceğiz, tembelliğe düşmeyeceğiz. Atala-rımızın yarınlara yani bizlere inandıkları gibi biz de yarınlarımıza inanmaktan geri durmayacağız.

Yarın hayata bu gözle bakın, bir şeyleri iyileştirmeye çalışın, bir taşı kenara çekin. Güzel günler geliyor ar-kadaşlar, önlerden #rez almayı da unutmayın :) Hayırlı günler olsun. *- Zübeyir Bayram Şafaklar*

Sana da selamlar Zübeyir Bayram. Ayak sokmayı saymazsak 10 yıla yaklaşmıştır herhalde denize girmediğim. Çok aramıyorum zaten, tuhaf da ge-liyor bana biraz açıkçası. Artistliğine falan değil, ciddi soruyorum: İnsanın denize girmekten nasıl bir keyif alır? Bana sorarsan bir sağa yüzüyorsun, bir sola yüzüyorsun, daldın çıktın, 5 dakikada sıkılırım yahu. Anlamadığım bir şeyler var ortada belli ki, biri bir aydınlatırsa sevinirim.

Ayıptır söylemesi geçtiğimiz dönem bolca denize gire-bilmiş şanslı biri olarak, denizden keyif alma sebebini direkt suyun içinde olmanın verdiği rahatlatıcı hissiyat olarak açıklıyorum kendi adıma. Yoksa ben sağa sola bile yüzmüyorum, öyle saatlerce suda duba gibi yatıyo-rum. Böyle sanki düşüncelerim daha bir berraklaşıyor gibi suyla birlikte. Öyle girmek istedim araya :)

Pozitifliğin, geleceğe umutla bakışın bana da hafiften bir olumluluk aşıladı şimdi, yalan söyle-yemeyeceğim ama çok da değil ne yazık ki. Ülke-de ileri gitmesi gereken başlıca şeylerin (eğitim, hukuk, ekonomi vs.) yavaş da olsa ileri gittiğini hissetsem duygularını daha bir paylaşırdım sanı-yorum. Gelecekte belki her şey daha güzel olur ama genel olarak "geleceğimiz, çocuklarımız" modunda değil de "bugünümüz" modunda biri olduğum için öyle belki de. Ben gelecek nesillerin hayatı iyi olsun diye hayatımı geçirmek değil direkt benim hayatım iyi olsun istiyorum. Öyle bencil bir insanım. 3 yıl öncesinin bilgisayarını toplayabilmek için 2 yıllık borca girmek istemiyorum!

Ben de maalesef Ömer gibi düşünmekte-yim. Dediğin gibi her şey biter ve bitecek-tir; ama buna bizim naçiz yaşamlarımız da dâhil. "Elbet bir gün biter" dediğimiz kallavi toplumsal dertlerin, koskoca uygarlık tarihi içinde bir atom kalınlığını geçemeyen hayatlarımızı gömmeyece-ğine duyduğun inanç hiç bitmesin tabii. Ama bunun epey Polyannacılık olduğunu da fark etmek lazım sanki :)

Öte yandan iyi dileklerini paylaşmamak da elde değil. Rez'imi aldım ama yüksek fiyat verene de satarım şimdilik. :)

Hani şimdi çok da güzel, cıvıl cıvıl olduğunu düşündüğüm Ağustos sayısından sonra iyi veya kötü pek bir yorum alamamak, buralarda yalnızca 3 mektup ağırlamak biraz moral boz-madı değil doğrusu.

1 TL'ye Reklâm!

Reklamını yapmak istediğiniz bir şeyler var ama medyaya normal reklam çıkacak maddi gücünüz yok mu? Bir mail atın, değerlendirelim, her şey uygunsa yayınlayalım. 1 TL'yi de... Bir yerlerde karşılaşırsak ödersiniz artık :)

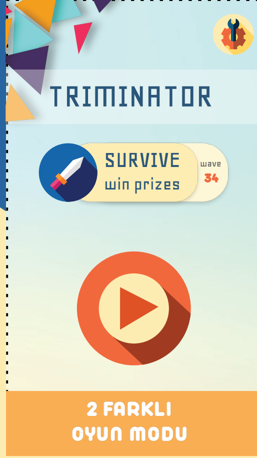


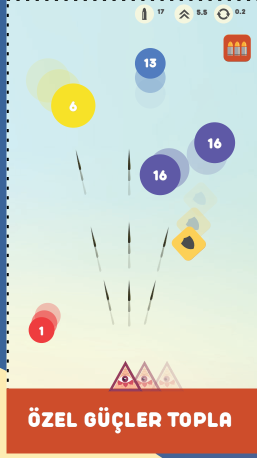
Gelecek Ayın Misafiri

Destiny, The Division gibi eşya peşinde koşmalı aksiyonlarda en hayvan setleri toplamak için nice dalyan gibi delikanlı NPC'yi mermi manyağı yapmış Sabri Erkan Sabancı buralarda gelecek ay. Youtube kanalının adı yazıldığı gibi agunZagun mu, "eganzegan" mı nasıl okunuyor merak ediyor-sanız mektuplarınızı bekler.

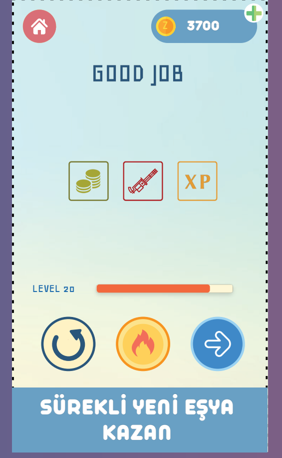


TRIMINATOR



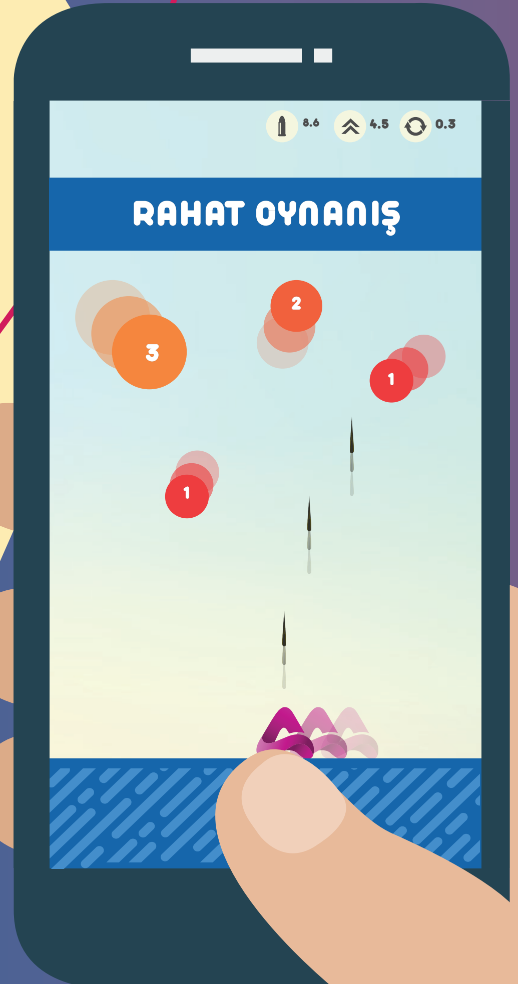






● 50 özel bölüm ve sonsuz “survive” modu ile keyifli ve bir o kadar da zorlayıcı

- 21 farklı silah, 13 farklı kaplama
- Pil dostu
- ▲ Ücretsiz






Ücretsiz Hemen indirin
App Store



Hayalet Gemi

Ege Sağın
ege@oyungezer.com.tr

Zamana Karşı Yaşamak

Hayallerin uzun boyluları
Büyük kentlerin küçük soyluları
Hayattan kaçanları
Ardından koşanları
Fark etmeyip hayatı seyre dalanları
gördüm

Böyle demişti Efkan Şeşen bir şarkısında. Ben hiçbir zaman hayatı seyre dalanlardan olamadım. Hayallerim hep uzun boyluydu ve daima hayatın ardından koştum. Acelem vardı hep, telaşlıydım. Ölüm hep çok yakın hissettiriyordu. Yanlış anlamayın, öyle yakında öleceğimi düşünmüyordum. Daha çok "Ulan ya ölürsem?" düşüncesi diyelim. Benimle de sınırlı değildi üstelik. Çocukken Harry Potter serisini okurken J.K. Rowling seriyi tamamlamadan ölecek diye çok korkardım. Uçak fobim vardır ve uçağa binerken de yine o yıllarda "Harry Potter serisini tamamlamadan ölmek istemiyorum" diye hayıflanırdım korkuyla. Derdim neden sadece oydu onu ben de bilmiyorum…

Nihayetinde bu ufak tefek gariplikleri̇m gitgide büyüyüp takıntıya dönüştü. Aslında bu takıntının arkasındaki en önemli unsur zamandı. Tabii bu seri bitmeden ölmeme meselesinde bilinmezlik de var ama en büyük derdim hep bu dünyada biricik hayatım olduğu ve onun her anını doldurmam gerektiğiydi. Zamana karşı yaşıyordum işte, hâlâ da öyle yapıyorum. Tabii bu her anını doldurmak sürekli üretken olmak, çok faydalı şeyler yapmak değil. Her an keyif alabileceğim şeyler yapmak, vaktimi keyif vermeyen şeylere harcamamak üzerine. Keyif vermeyen şeyleri olabildiğince çabuk halledip kendimi oyunlarda, filmlerde, kitaplarda kaybedebilmek mesela. Dünyada tüketecek çok şey var ama tüketmek için vaktim kısıtlı. Bir mega tüketici olarak bunu iyi değerlendirmek istiyorum, tabii bir yandan da içimdeki üretme aşkını tatmin etmek için ona da zaman ayırmam gerekiyor.

> "DAHA SAKİN OLMAYI, HAYATI SEYRE DALMAYI İSTİYORUM FAKAT DÜŞÜNCELER PEŞİMİ BIRAKMIYOR."



Doctor Who ve Game of Thrones istisnaları dışında bitmemiş dizileri senelerdir izlemiyorum. Animeler de öyle. Bitmemiş, akıbeti belirsiz bir seriye harcayacağım zamanı çoktan bitmiş, kalitesini bozmayıp övgüleri almış bir seriye harcamayı tercih ederim. İki sezon iyi gidip sonra berbat bir hâl alırsa o seriye harcadığım vakte yanıyorum çünkü (sana diyorum Arrow). Artık birkaç istisna dışında aşırı zaman alacak oyunları oynamıyorum. From Software oyunlarıyla vedalaştım, Space Engineers'ı öğrenmek için harcayacağım onlarca saate de kıyamadığım için muhtemelen canım çektiği hâlde oynayamayacağım.

Multi-tasking'i de abartıyorum, işin takıntıya kayan kısmı burada başlıyor belki de. Örneğin lig maçlarını tabletten izleyip tableti klavyeyle masa arasına sıkıştırarak bir gözüm maçta olacak şekilde oyun oynuyorum. Böylece 90 dakikayı tek bir aktiviteye ayırmaktan kurtulmuş oluyorum. Büyük bir cips bağımlısıyım ve yıllar boyu geceleri acıkınca oyunumu üzüle üzüle yarıda kesip bir bölüm sitcom eşliğinde cips yedim. Peki şimdi ne yapıyorum? Cipsimi koca bir kâseye döküp kaşıkla yiyorum. Zor oluyor tabii ama oyun keyfim bölünmüyor. Sosyal hayatım da çok kısıtlı. Temel mantık şu: Dışarı çıkıp en fazla 2-3 arkadaşımla birkaç saat geçirmek yerine evde internet üzerinden çok daha fazla kişiyle iletişim kurabilirim; bir yandan oyun oynayabilir, film izleyebilir, kitap okuyabilirim. Fiziksel sosyalleşme ihtiyacım zirve yapmadığı sürece bu prensipten de vazgeçmiyorum.

Bu telaşla yaşamak epey yorucu oluyor. Her an dakikaları saymak, yalnızca 5-10 dakika alacak bir iş çıktığında tüm keyfinin kaçması gibi durumlar sağlıklı değil. Anlatabildiğimden çok daha sağlıksız durumda olduğumu söyleyebilirim. Sonuç olarak daha sakin olmayı, hayatı seyre dalmayı istiyorum fakat düşünceler peşimi bırakmıyor. Bunu nasıl aşacağım bilmiyorum. Tek bildiğim koşmam gerektiği. Hayat kaçıyor...



Kartuşlara Üfleyen Adam

Emre Sümer

sumer@oyungezer.com.tr

Bir hayali gerçekleştirmek (Bölüm #2)

Hatırlarsanız geçen ay sizlere Japonya gezimden bahsetmiş, fakat tek bir sayfaya sığdıracağımı zannedip yarısını bile anlatamamıştım. O yüzden bu ay yer ayıramadığım diğer konulardan bahsetmek istiyorum. Aranızda tıpkı benim gibi Japonya'yı görmek için yanıp tutuşan arkadaşlar varsa gezileri öncesi az da olsa yardımcı olur diye umut ediyorum. Ne demişler, yediğin içtiğin senin olsun, bana gördükleri anlat.

Geçen ay ülkedeki sakin yaşantıdan, İngilizce bilmeseler de feci yardımseverliklerinden, aklımı alan anime-manga ve oyun dükkânlarından bahsetmiştim. Tabii Japonya'ya gidip tarihsel güzelliklerinden de söz etmemek ayıp olur. Tokyo ve Osaka'daki birkaç tarihi yeri gezme şansım oldu ki özellikle de Tokyo'daki Meiji Tapınağına ve Osaka'daki Osaka Kalesi'ne bayıldım. Hele ki Osaka Kalesi devasa surları ve Sengoku tarihi müzesiyle kesinlikle görülmesi gereken bir yer.

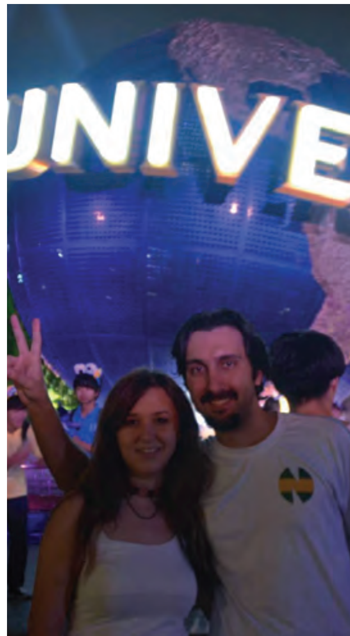
"JAPON GÜNCELERİ DEVAM EDİYOR. ÖZETİYSE: GİDİP GÖRMELİSİNİZ!"

Tabii bir oyuncu olarak görülmeye değer çok daha fazla şey var standart turistlere oranla, çünkü pek çok oyun firmasının ana merkezi ve oyun temalı kafeler falan var Japonya'da. Kaldığım otelin yakınında Bandai'nin Tokyo merkezi vardı mesela. Ayrıca Akihabara'da Square Enix Cafe ya da Gundam Cafe gibi aklınızı alacak yerler mevcut. Aslında en çok istediğim şeylerden biri de Osaka'daki SNK binasını gezmekti fakat adamlara 4 ayrı yerden onları ne kadar sevip kısa sürede olsa ziyaret etmek istediğimi yazsam da en ufak bir geri dönüş bile yapmadıkları için sinirlenip gitmedim. Öyle de kaprisli adamım :)

Bu arada oyun demişken, hani Konami'ye pachinko yapıyor diye kızıyoruz ya, adamların neden yaptığını ben anladım arkadaşlar. Keza ülkede Pachinko ve Slot Machine'ler bildiğiniz hastalık. Adım başı bu makineleri içeren kocaman yerler var ve sabahın köründe doluyor buralar. Adamlar zombi gibi makinelerin başına oturup saatlerce jeton atarak bunları oynuyorlar, talep inanılmaz bir seviyede yani.

Görülecek çok yer var ama neyse ki ulaşım problem teşkil etmiyor gezip tozmak için. Turist Bilgi Merkezleri'nden alabileceğiniz 1 ya da 2 günlük ve uygun fiyatlı kartlarla metrolara sınırsız şekilde binebiliyorsunuz. Zaten malumunuz ülkedeki metro sistemi örümcek ağı gibi, metro haritasını temin ettikten sonra her yere metrolarla kolayca gidebilirsiniz ki en kötü ihtimalle her 2 dakikada bir mutlaka araç geçiyor, o yüzden insanlar genellikle toplu taşımayı tercih ediyor, sokaklarda çok fazla araç göremiyorsunuz.

Gelgelelim oyun kültürü, tarihsel doku falan derken aslında en çok keyif aldığım yer Osaka'daki Universal Studios Park oldu arkadaşlar, keza burada Universal'ın elinde olan markaların ride'ları, alışveriş dükkânları, filmlerle birebir gezmelik alanları var. Tam bir popüler kültür cenneti yani. Size kocaman bir Jaws'ın saldırdığı tekne turu, filmdeki animatronik dinozorların arasından heyecanla geçtiğiniz Jurassic Park ride, Hogwarts'ı komple gezebileceğiniz Harry Potter bölümü, Universal Monsters Rock Show gibi canlı gösteriler derken abartmıyorum hayatımın her halde en güzel 6 saatini geçirdim ki parkın yarısının bile hakkını veremedim bu zaman zarfının içinde. Japonya'ya giderseniz ne yapın edin Universal Studios'a gidin derim.



Şimdiye kadar hep güzel şeylerden bahsettik, gezinin benim için zor tarafları da olmadı değil. Örneğin benim gibi deniz ürünlerinden pek hazzetmeyen biriyseniz yemek konusu biraz problem olabilir. Adamlar denizden çıkan her şeyi yiyorlar çünkü, hatta bizdeki paket lavaşlar gibi yosunlar satılıyor marketlerde ekmek niyetine. Bir de restoranların önünde çok ağır bir koku var, deniz ürünleri ve domuz eti kokusunun karışımı bir şey, benim biraz midemi kaldırdı. Neyse ki bizimkine benzer tavuk yemekleri de var Yakitori gibi. Ya da 7/11 gibi 24 saat açık marketlerden damak zevkinize uygun yiyecekler alıp orada ısıtarak yiyebilirsiniz. Evet, süpermarketler orada biraz da self servis kafe modunda, oturup yemek yiyip, telefonunuzu şarj edip, dinlenebiliyorsunuz.

Hani bakıyorum istediğim her şeyi anlatabildim mi diye fakat mümkün değil. Az da olsa fikir sahibi edebildiysem ne mutlu bana ama. Umarım siz de benim gibi hayalini kurduğunuz yeri görebilirsiniz arkadaşlar. İnsan çünkü ancak o zaman aslında şimdiye kadar yaşadığını değil sadece hayatta kaldığını fark ediyor çünkü.



CALL OF DUTY BLACK OPS 4 BETA

HER YIL CALL OF DUTY YİYEN PAPAZIN İSYANI

SABRİ ERKAN SABANCI

Ünlü bir deyim vardır "papaz her gün pilav yemez" diye, bilirsiniz. Kişinin sürekli aynı şeyi yapmaktan sıkılacağını, değişiklik istediğini dile getiren bir deyim. Ne zaman yeni bir *Call of Duty* duyurusu görsem bu deyim aklıma geliyor ama her sene de saf gibi gidip oyunu alıyorum. İkinci Dünya Savaşı konseptinden bunalmış bir insan olarak "Kesinlikle almayacağım!" diye inat ettiğim *Call of Duty: World War II*'yi bile aldım, oynadım saatlerce.

Bu sene daha heyecanlıydım tabii. Dürüst olayım, *Black Ops*'u *Modern Warfare* serisinden daha iyi buluyorum, bunda *Black Ops II*'nin bayağı büyük bir etkisi var. Hem çoklu oyuncu modundan, hem de hikâye modundan zevk aldığım en son *Call of Duty* oyunu olsa gerek *Black Ops II*. O yüzden de beklentilerim doğal olarak fazlaydı; Treyarch, Infinity Ward dağıldıktan sonra güvenebildiğim tek *Call of Duty* geliştiricisi olarak kaldı çünkü. Fakat betanın tam olarak da tadını çıkarabildiğimi söyleyemem.

İki oyunun en iyileri

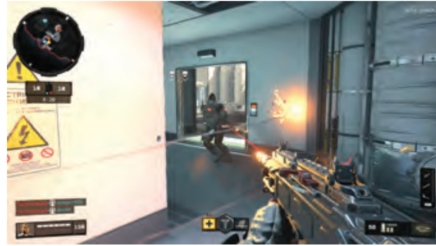
Her şeyden önce *Black Ops 4*'ün uzun bir süreden sonra jetpack'lerin olmadığı, "boots-on-the-ground" dediğimiz mekaniklere sahip, ancak gelecek temalı olan bir *Call of Duty* olduğunu belirtmekte fayda var. Şahsen jetpack, duvarda koşma gibi mekaniklerin *Call of Duty* gibi hızlı bir oyuna yakıştığını düşünsem de Treyarch hem oyun modlarını düşünerek hem de çoğunluğun dileğini yerine getirerek böyle bir oyun yapmaya karar vermiş, fena da bir seçim olmamış. Özellikle silahların vuruş hissiyatıyla birleştiğinde oyun aşırı derecede *Black Ops II*'yi anımsatıyor.

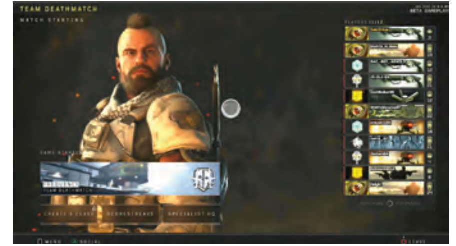
Tabii *Black Ops III*'deki diğer özellikleri de çöpe attıkları manasına gelmiyor bu. Aşırı derecede *Destiny*'yi anımsatan "specialist" sistemi bazı değişikliklerle birlikte *Black Ops 4*'de de bulunmakta. Herhalde bu değişikliklerin en önemlisi her specialist'in artık belirli bir görevi olmasını sağlayan ve oyunu biraz "Hero Shooter" dediğimiz türe sürükleyen yeni birincil ve ikincil yetenek sistemi olsa gerek. Birincil, ana yeteneğiniz *Overwatch*'taki ulti'niz gibi; işlevi önemli ve etkili, tekrar dolma süresi bayağı uzun. İkincil yeteneğiniz de yine seçtiğiniz specialist'e bağlı bir özelliğe sahip ve tekrar dolma süresi daha kısa. Treyarch'ın *Call of Duty*'yi daha taktiksel ve odaklı yapmaya çalışması gerçekten güzel ancak oyuncu kitlesinin ne kadarı buna uyum sağlayabilir bilmiyorum. Betada oynadığım maçlarda en çok kullanılan specialist'ler Ruin, Battery ve Firebreak gibi daha saldırı odaklı olanlardı ve ben *Overwatch*'ta da yaptığım gibi burada da şifacı diyebileceğimiz Crash'le oynadım bol bol.

Treyarch'ın *Call of Duty*'yi daha taktiksel yapma çalışmalarının en büyük adımlarından bir diğeriyse serinin klasiği haline gelmiş can barsız oynanışı atıp herkese 150 can puanı vermiş olması ve canınızın şırınga aracılığıyla elle doldurulması zorunluluğu. Benim en çok korktuğum değişiklik buydu. *Call of Duty*'yi hızlı oynanışı yüzünden *Battlefield*'ın yerine tercih ediyordum yıllardır, bunun oyunu yavaşlatmasından korkuyordum. Ancak şırıngayla can doldurma oyunun hızını ve akışını bozmayacak bir şekilde eklenmiş. Olayı daha da taktiksel yapan şeyse bunu yapabilmek için el bombasından feda etmek zorunda kalmanız. Oyunu oynayıp seviyenizi arttırdıkça isterseniz şırınga yerine başka özellikler de koyabiliyorsunuz ancak oyunun başında size verilen seçenek şırınga ve *Call of Duty* gibi hızlı, maçı kazanmanızın scorestreak'lere bağlı olduğu bir oyunda bunu feda edip el bombası ya da herhangi başka bir özelliğe geçiş yapmak işi zorlaştırıyor. Bununla birlikte *Call of Duty*'nin en can sıkıcı olayı olan "el bombası spam'lama"ya da elveda etmiş olduk.



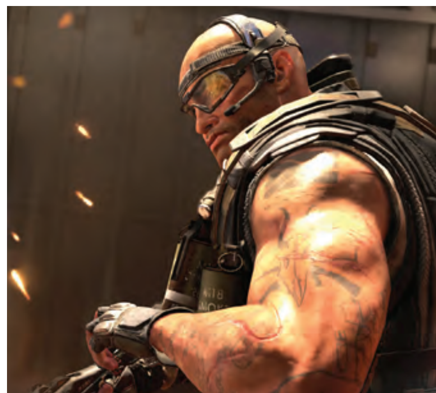
Black Ops 4'te sınıflar birbirinden ciddi anlamda ayrılıyor.





CoD serisinde beta, genelde oyunun bitmiş hali için iyi bir gösterge oluyor.

Oynanış olarak bazı sıkıntılar doğal olarak var tabii. Bazı silahların ve özelliklerin gereğinden fazla güçlü ya da güçsüz olması, maçlarda herkesin aynı specialist'i seçebilmesi gibi betada olabilecek sıkıntılar bunlar. Ama oyunun genel oynanışı ve hissiyatı gayet iyi. Oyunun asıl sıkıntıları teknik kısımlarda.



Ne demek stabil 60 fps değil?!

Öncelikle bu kısma başlamadan bir şeyi belirtmek istiyorum, *Call of Duty* betalarına *Black Ops III*'ten beri katılıyorum ve *Call of Duty*'lerin betalarda nasıl performanslar gösterdiğine dair gayet iyi bir bilgi birikimim bulunmakta. Ve *Black Ops 4*'ün betasında "beta olduğundan öyledir" diyerek geçiştirilmemesi gereken sıkıntılar var.

Betayı 3 farklı platformda oynadım: Playstation 4, Xbox One ve PC. *Call of Duty*'yi tanıyorsanız bu serinin konsolda daha büyük olduğunu ve yapımcıların da oyunu genellikle konsolları düşünerek yaptığını bilirsiniz. Ancak bu sene, en azından betada durum biraz farklı ve suçlusunun yine konsollar olduğunu düşünüyorum. Evet, Xbox One X ve PS4 Pro'ya patlıyor kabak.

Oyunun Playstation 4 versiyonu görsel olarak bu nesilde "kabul edilebilir" diyebileceğimiz bir şekilde geliyor ancak ana menüden itibaren oyunun hantallığını ve donmalarını hissedebiliyorsunuz. Oyun içinde ara sıra yaşanan fps düşüşleri de pek hoş bir tat bırakmıyor damakta. İkinci haftasında ilk işim betayı Xbox One'da denemek oldu ve oyunun daha sağlam bir şekilde çalıştığını gördüm. Ancak bu sefer de görsellik

Taktiksel Call of Duty mi?

Eğer Call of Duty'nin eSpor turnuvalarını takip ediyorsanız bunun o kadar da tuhaf bir şey olmadığının zaten farkındasınızdır. Ancak bu sene bahsettiğim değişikliklerle birlikte oyuna büyük ihtimalle turnuvaların vazgeçilmezi olacak olan yeni bir oyun modu, Heist da eklendi ve betada biraz oynama fırsatı bulabildim.

Heist modunu kısa bir şekilde anlatmam gerekirse "Destiny'nin Skirmish moduyla Counter-Strike'ın rehine kurtarma modunun bir çocuğu olduğunu düşünün" derdim herhalde. İnternette gördüğüm çoğu kişi "Counter-Strike'ta rehine kurtarmak yerine para kurtarıyorsunuz işte" diyor ancak farklı olduğu bazı noktalar var.

Heist modunun tam olarak yaptığı şey "A takımı parayı savunuyor, B takımı parayı çalmaya çalışıyor"dan ötesi değil. Her raunt başında herkes parasının yettiği silahı alıyor, Counter-Strike'taki gibi (ya da Call of Duty'nin Search & Destroy modu gibi) ölen oyuncu tekrar canlanamıyor. Counter-Strike'tan farklı olduğu ve Destiny'nin Skirmish moduyla benzeştiği nokta da burada devreye giriyor; ölen oyuncuyu yaşayan takım arkadaşlarından biri belirli bir süre içerisinde tekrar canlandırabiliyor.

Oynadığım süre boyunca bayağı aksiyonlu, bolca ölüp ölüp dirildiğim anlar da yaşadım, yeni mekanikleri kullanıp taktiksel oynamaya çalışarak yavaş, hatta bazen sıkıcı diyebileceğimiz anlar da yaşadım. Ancak kabul etmek lazım, Call of Duty'nin ihtiyacı olan şeylerden en önemlisi yeni bir rekabetçi oyun moduydu. Özellikle turnuvalarda Search & Destroy dışında tam manasıyla turnuva heyecanı yaşatabilen çok az oyun modu bulunuyordu ve Heist'ın bu boşluğu çok iyi bir şekilde dolduracağına inanıyorum. Bunun yeni oynanış özelliklerini de en iyi kullanan mod olduğunu ayrıca belirtmekte fayda var.







El bombanızı feda edip şırınga alacak mısınız? Zor karar...

bu neslin başındaki Xbox One oyunlarını anımsatır derecedeydi. Çözünürlüğü o kadar düşürmüşler ki her şey çamur gibi görünüyor desem yeridir.

Komik bir şekilde, en düzgün deneyimi en beklenmedik platform olan bilgisayarda aldım. Treyarch ve Beenox oyunu bilgisayara aşırı bir titizlikle port etmiş. Bilgisayarımın "ortalama"lığından dolayı konsolda görmeye alıştığım akıcı 60 fps'ye ulaşamadım ancak orta/yüksek grafik ayarlarında 60 fps+ almayı becerebildim. Bu sene oyunun Battle.net'te olmasından kaynaklı olduğunu düşünüyorum biraz, Blizzard platformunda vasat bir PC portu bulundurmak istemiyor olabilir :)

Peki diyeceksiniz şimdi "yahu kardeşim bu daha beta, olur öyle şeyler" diye. Ben de bu kısma girmeden önce belirttiğim şeyi tekrar belirtmek istiyorum, 4-5 yıldır her *CoD* betasına katılıyorum. Her oyunun betada nasıl çalıştığını gördüm ve açık ara farkla *Black Ops 4* bu konuda en kötüsüydü. Bir konsol oyuncusu olarak ben de betadan olduğunu düşünmek istiyorum ama önceki tecrübelerime de dayanarak kendimi maalesef inandıramıyorum. Bu sene, tuhaf bir şekilde, *Call of Duty* oynamak istiyorsanız PC versiyonunu tercih etmeniz daha mantıklı olacak gibi görünüyor.

Fakaaaaat, daha beta aşaması bitmiş değil. Önümüzde hâlâ bir Blackout (*Call of Duty*'nin battle royale denemesi) betası bulunmakta. Belki bu geri dönüşleri alıp düzeltmek için çaba sarf ederler diye olumlu şeyler düşünmek istiyorum ancak değil bir ayda, tam oyunun çıkışına kadar bile düzeleceğini sanmıyorum. Herhalde konsol versiyonu daha kötü olan ilk *Call of Duty* olarak adını tarihe geçirecek *Black Ops 4*. Seneye de Infinity Ward yapıyordu değil mi? Ooooofff, off...

TÜR: FPS | **YAPIM:** Treyarch | **DAĞITIM:** Activision | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 12 Ekim 2018



BE GREATER
07.09.18





BU AY NE OLDU?

Yaz ayları resmen göz açıp kapayıncaya kadar geçmedi mi sizce de? Bu da oyun dünyasının klasik yaz kuraklığını geride bıraktığının ve birbiri ardına müthiş oyunların çıkmaya başlayacağının habercisi aslında. Yine de Ağustos ayında da pek boş durmadık değil mi, eminim eldeki oyunların keyfini çıkarmayı bilmiş–sinizdir. Ama daha da önemlisi, umarım tatilin tadını doyasıya çıkarmışsınızdır.

ESER GÜVEN



1 Bu ay **No Man's Sky**'ın küllerinden yeniden canlanışına tanıklık ettik resmen. Oyunun çehresini değiştiren ve pek çok yeni özellik kazandıran Next güncellemesinin ardından oyunun 4-5 binlerde dolaşan oyuncu sayısı 100 binleri geçti, oyuncular oyunun bu yeni versiyonunu öve öve bitiremediler. Hatta bir oyuncu çıktı, inşaat bloklarını kullanarak **Sean Murray**'in portresini gezegenlerden birinin yüzeyine işledi. Pes etmedikleri için Hello Games'e helal olsun.



2 **Vampyr**'i bitirdim, Jonathan Reid'in hikâyesine doyamadım diyorsanız Vampyr'in TV dizisinin çekileceğini öğrenmek hoşunuza gidecektir sanırım. Hem de Sons of Anarcy, Homeland gibi dizilerin ardındaki TV stüdyosu **Fox 21** var işin içinde. Öyle pırıltılı bir gençlik vampir dizisi olmayacağına iddiaya girerim, kan oluk oluk akacak diyorum.



3 **Fallout 76**'nın Steam'e gelmeyeceğini öğrendik çünkü Bethesda, oyunu yalnızca **Bethesda.net** üzerinden oynatacağını açıkladı. Hoş aynı şeyi Fallout Shelter'da da denediler, sonra dayanamayıp Steam'de de yayınladılar, o yüzden gelecekte ne olacağı belli olmaz. Ama şu bir gerçek ki oyuncular on farklı launcher kurmak istemiyor, yani bu kararın ters tepme ihtimali hiç de düşük değil.

4 Ağustos ayının en büyük şoku aslında dövizdeki inanılmaz yükseliş ve buna bağlı olarak oyun fiyatlarındaki çok **ciddi artış** oldu. PC oyuncuları bu konuda nispeten daha şanslıyken, konsol oyuncuları bir anda oyunların standart versiyonlarının bile **400 liralara** tırmandığını gördüler. Yurtdışında aynı fiyata satılan PS4 ve Xbox One versiyonlarının bile Türkiye'de karşımıza farklı farklı fiyatlardan çıkmasıysa düşündürücü. Bu işin sonu nereye varacak inanın ben de bilmiyorum.

5 PUBG Corp, **PUBG**'nin hatalarını düzeltmek için seferberlik ilan etti bu ay. **Fix PUBG** ismindeki bu girişim üç ay sürecek ve bu süre içinde oyunun tamamen hatalarından arındırılması hedefleniyor. İnanalım mı?

6 Türkiye'deki ilk kadın CS:GO ekibini kurarak bir ilke imza atan **Beşiktaş eSpor kulübü** büyük bir sürprize imza attı ve dünyanın en iyi Street Fighter oyuncularından biri olarak gösterilen **Olivier "Luffy" Hay**'i transfer etti! Gözünü global arenada başarılara diken Beşiktaş'a bol şans dileyelim.

➜ Dahası İçin: www.oyungezer.com.tr



7 "Körün istediği bir göz" diye bir söz var ya hani, biz yeni bir Diablo projesi gelsin diye Blizzard'ın ağzının içine bakarken adamlar "**Birden çok Diablo ile geliyoruz!**" diye müjdeyi veriverdiler. Switch için Diablo 3 bunlardan biri ama asıl bombayı Blizzcon'a sakladıklarını tahmin ediyor ve umuyorum ve "Diyabloğ dört ulağnnnn!!" diye haykırma isteğime şimdilik engel olmaya çalışıyorum.

8 Nintendo, **CD Media distribütörlüğünde** bir kez daha Türkiye'ye resmi giriş yaptı ama fiyatları görünce başımızdan aşağı kaynar sular döküldü. Switch önce 2400 liradan satılmaya başladı, ardından zamlarla fiyatı 2800'e kadar çıktı. Zelda gibi oyunların fiyatları 450'leri gördü. İkinci bir Nortec vakası olur mu diye düşünmüyor değilim.

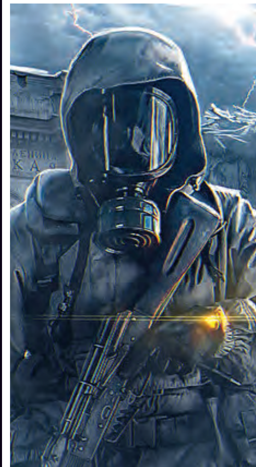


9 **Denuvo** kopya koruma sisteminin baş belası **Voksi**, Denuvo'nun son sürümünü kırdıktan kısa bir süre sonra yapılan baskınla gözaltına alındı. Ancak ardından da **Codex** grubu son sürümü kırmayı başardı.

10 Steam'in çeviri sunucusunda ortaya çıkan yeni cümleler heyecan yarattı çünkü **Steam'in flaş indirimleri** geri dönüyor olabilir! Kesinlik kazandığı taktirde indirim dönemlerinde yine Steam'in kapısında sabahlayacağınız, "aman indirim kaçmasın" diye Steam sayfasını refresh manyağı yapacağınız günler başlayabilir, gerekli zihinsel ve fiziksel hazırlığı şimdiden yapmanızı öneririm.



11 Düşününce bu ay hayal kırıklıkları hep üst üste gelmiş yahu. **Metro Exodus** ön siparişe açıldı ve PS4'te 300, Xbox One'da 180 lira olan oyunun PC'de 90 liradan satıldığını görüp bayram ettik, kutlamalar yaptık, halaylar çektik. Sonra ne oldu biliyor musunuz? O fiyattan kapanın elinde kaldı çünkü **Steam**'deki fiyata ayar çekildi ve bir anda 210 lira oluverdi. Buna neden olanlara buradan selam çakalım.





12 2 Ekim'de çıkacak olan **Forza Horizon 4**'te Türkçe seslendirme olacağını öğrendiğimizde çok da mutlu olmuştuk. Oyun çok fazla seslendirme gerektirdiğinden değil tabii ama sonuçta yerel dil desteği her zaman güzel bir şeydir. Ancak bu sevincimiz de kursağımızda kaldı, çünkü 'teknik problemler' sebebiyle seslendirmenin iptal edildiğini, isteyenlerin ön sipariş verdikleri oyunu iade edebileceklerini öğrendik. Her ne kadar Xbox 'yerelleştirme çalışmaları devam edecek' dese bile bir süre güven sorunu yaşanacağı kesin. Yazılı metinler yine Türkçe bu arada oyunda, onun da hakkını yemeyelim.

Konuşanlar



@bbrode
(Ben Brode)

Görünüşe göre McDonalds, Big Mac için yazdığım şiiri görmüş ve bana 50 MacCoin göndermiş (Bunlarla 50 tane Big Mac alabilirim!). Paylaşmamı söylemişler ama HADİ ORADAN, 50'sini de ben yiyeceğim.

Hearthstone'un oyun yönetmenliğini yapan Ben Brode yemek serüvenlerine devam ediyor. Adam ciddi ciddi 50 tane MacCoin koparmış!



@TimOfLegend
(Tim Schafer)

BotW'yi o kadar çok seviyorum ki Ganon'la savaşmak dışında her şeyi yaptım, çünkü oyunun bitmesini istemiyordum. Bu hafta sonu Ganon'u yendim. Zordu ama başardım. Peki bunu size niye anlatıyorum? Savaşın ortasında zamanı durdurdum ve 50 yumurta yedim. Tıpkı Cool Hand Luke gibi.

Paul Newman'ın başrolünde oynadığı Parmaklıklar Arkasında (Cool Hand Luke) filminde Newman 50 tane lop yumurta yiyebileceğini iddia etmiş ve kazanmıştı.



@mikeBithell
(Mike Bithell)

Bardaki bir elaman: "Ne iş yapıyorsun?" "Video oyunları yapıyorum" "Harika! Ne tür oyunlar?" "Yaptığım en büyük oyun duyguları olan dikdörtgenler hakkında."

Thomas Was Alone'daki dikdörtgenlerin gerçekten de duyguları var.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Warm Lamp Games | **DAĞITIM:** Alawar Premium | **PLATFORM:** PC | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2018

Kısaca

Bu distopik dünyanın başbakanı bile olabilirsiniz. "Ahlaklı" bir vatandaşsanız.

Beholder 2 HAKKINDA BİLMENİZ GEREKEN 5 ŞEY

MERVE AKMAN

-1- ŞU MEŞHUR BAKANLIĞI BİR GÖRELİM BAKALIM

Evet, apartman idare etmeye doyduysak artık biraz da bakanlıkta çalışmak nasıl bir şeymiş onu görelim. *Beholder 2*'de babası bakanlıkta hatırı sayılır bir konumda olan Evan Redgrave olarak oynuyoruz. ~~İlginçtir ki~~ baba Redgrave bakanlığın bilmem kaçıncı katından **tamamen kazara** düşüp hayatını kaybediyor ve ertesi gün Evan bakanlıkta işe alınıyor. Babasıyla araları açık olduğu için ayrıntıları bilmiyor, öğrenmek de bize kalıyor tabii. Bunun için gerekli bağlantıları kurup yüksek mevkilere gelmemiz gerek.

-2- KARANLIK, DİSTOPİK, TOTALİTER

İlk oyunu ~~sevdiyseniz~~ *sevdiğiniz için* ikinciyi sevmemek için ortada pek bir neden yok. İlkinde iyi olan ("kötü olan" mı demeliyim bilemedim) şeyler korunmuş zira. Yine totaliter bir rejimle yaşamanın ~~gerginliğini~~ *mutluluğunu* hissediyor, taraf seçiyor ve aldığınız kararların yükünü sırtlanıyorsunuz. İnsanlarla aranızı iyi tutmak veya tam bir şeref yoksunu olmak yine size kalmış. Görsel olarak da ilk oyundaki tat (Tatsızlık?) korunmuş ancak bu sefer üç boyutlu bir ortamdayız, sadece sağa ve sola gidebiliyoruz ama olsun. Saydım, üç boyut var.

-3- OĞLUMUZ NE İŞLE MEŞGUL ACABA?

İşiniz bir nevi "halkla ilişkiler", size gelen insanları dinliyor ve doğru kategoriyi seçip doğru bakanlıktaki uygun bir ofise yönlendiriyorsunuz. Burası biraz ~~karışık~~ *ayrıntılı ve eğlenceli*. Misal, size gelip "Yeni ayakkabı satın aldım, tabanına yüce liderimizin resmini basmışlar, bu ne aymazlıktır!" diye söylenen biri şikâyette mi bulunuyor yoksa ayakkabıcıyı ihbar mı ediyor ayırt etmek zor olabiliyor. Bakanlık türleri de keza ayrı ~~dert~~ *eğlenceli*. Fakat yanlış yaptığınızda sonradan doğrusunu gösterdikleri için zamanla işi kapıyorsunuz, merak etmeyin. **Teşekkürler Yüce Liderimiz.**

-4- HEPİMİZİN HAYALİ: ÇALIŞMADAN PARA KAZANMAK

İşi kapmasına kapıyorsunuz da buna mecbur değilsiniz. Çünkü para ve itibar kazanmanın tek yolu çalışmak değil. İş arkadaşlarınıza tezgâh kurup bir yerlere gelmek de pekâlâ mümkün ve hatta daha kolay gibi, burası Beholder dünyası sonuçta. Çalışmanın isteğe bağlı olması ~~pek hoşuma gitmese de~~ oyunun monotonluğa düşmemesi açısından yararlı. Hatırlarsanız ilk oyunda bir noktadan sonra işler ~~çok rutine biniyordu~~ *her zamanki gibi keyifle devam ediyordu.*

-5- SAAT 5 OLDU MU KAÇARIM

Anlamış olabileceğiniz gibi itibar ve para kaynakları Beholder 2'de de yerli yerinde duruyor. Ancak yeni bir mekanik söz konusu: Zaman. Sabah 9'da güne başlıyorsunuz, bu 9 saati nasıl harcamak istediğiniz size kalmış. Çalışmak 2 saat, birilerini dinlemek 10 saniye, evde kitap okumak 1 saat… Heh, kitap demişken, bir diğer mekanik de "etkiler". Okuduğunuz veya izlediğiniz şeylerin size bir etkisi oluyor, buradan edindiğiniz bilgileri veya becerileri başka yerlerde kullanabiliyorsunuz. Mesela izlediğiniz bir dizinin muhabbetini çevirerek iş arkadaşınızı tavlayabilirsiniz (Evet, evlisiniz, ne olmuş yani?).







PS4

3 www.pegi.info

2K

GIANNIS ANTETOKOUNMPO

NBA 2K19

GREEK FREAK

RISE

FEAR THE DEER

FATHER'S LEGACY

6 STEPS

34

ATHENS

Hellas

SEPOLIA

FAMILY

THANASIS FRANCIS ALEX KOSTAS

ALL STAR

LOYALTY

Γυήολος

WINGSSSSSS

Salesman

THEY WILL KNOW YOUR NAME

11.09.18





PEKİ BİZ ŞİMDİ NASIL KONUŞSAK?

Çevrimiçi platformlarda oynanan tüm oyunların temelde bize sunmaya çalıştığı deneyim benzer aslında: Bir araya geldiğimiz oyuncularla karşımıza çıkan takımdı, canavardı, ne görürsek silip süpürürken bir çeşit silah arkadaşlığı hissiyatını yakalayabilmek. Plan kurmak, strateji belirlemek, "Sen etrafından dolan kardeşim, sen dolan ben dalıyorum buradan!!" muhabbetini yapmak yani. Sonuçta karşınızdaki rakibin ve takım arkadaşlarınızın farklı insanlar tarafından kontrol ediliyor olması, sağda solda dolaşıp aynı silahın beş farklı rengini toplamaktan ibaret olan bir oyunu bile olasılıkları hesaplanamaz bir denkleme ve büyük bir eğlenceye dönüştürebiliyor.

Fakat bu noktada işin içine nasıl bir iletişim ağı kurulması gerektiği sorunu çıkıyor. Örneğin kısaltmasına oyun dünyasından bihaber insanların bile aşina olduğu *League of Legends*'ta yazıya dayalı bir mesajlaşma sistemi var. Fakat oyunun kendi forumları bu sistemden yakınan oyuncularla dolu. Bir kere iki klavyeniz ve dört kolunuz yoksa hem mesaj yazıp hem de oyuna devam edemiyorsunuz. Başka bir deyişle ne yapıp edeceğinizi önceden planlamanız ve herkesin bu plana sadık kalacağından emin olmanız gerekiyor.

LoL gibi köklü oyuncuları gırla olan bir oyun için çok da önemli gibi görünmeyebilir ama eğer şimdi tutup da sıfırdan *LoL* dünyasına atılmak isteseniz... İşiniz biraz (bayağı) zor. Özellikle de yardım almak için uzanacağınız mesaj opsiyonu sizi dışlayan ve tecrübesiz oluşunuz yüzünden, amiyane tabirle, itip kakan oyuncularla dolu olunca...

LoL forumlarının "Oyuncu Davranışı" alt başlığında bir kullanıcı sesli iletişim özelliğinin oyun dinamiklerini kolaylaştıracağını ve belki de oyuncuların birbirlerinin seslerini duymasının onlara karşılarındakinin de insan olduğunu hatırlatacağı tezini öne sürmüş. Oyun dinamiklerini kolaylaştıracağı konusuna kesinlikle katılıyorum fakat sözlü iletişimin oyuncuları daha insani yaklaşmaya iteceğini düşünmek bana fazlasıyla, *fazlasıyla* iyimser görünüyor.

Geçtiğimiz ay *Overwatch*, kendi yapımcısının bile "zehirli" olarak adlandırmaktan kaçamadığı iletişim ağını iyileştirebilmek adına bir oyuncu puanlama ve grup bulma sistemi getirdi. Bu puanlama sisteminde oyuncular, ne derece yardım aldıklarına ve oyun içindeki tavırlarına göre takım arkadaşlarını puanlandırabilecek. Yani eğer takım arkadaşlarınızdan birinin size karşı tavırları *CS:GO*'daki Rusları anımsatıyorsa, başka oyuncular için bir uyarı olarak ona düşük bir puan verebileceksiniz. Buna benzer bir şekilde, grup arama da aynı zevklere sahip oyuncuların birbirlerini bulabilmesi için tasarlanmış. İsterseniz "SADECE KEDİ SEVERLER (cins köpeğine 3000 dolar vermiş olanlar giremez!!!!)" diye grup kurun, burada da amaç yine istenmeyen iletişimleri - küfürleşmeleri, minimuma indirmek.

Bu önlemlerin ne dereceye kadar başarılı olacağını önümüzdeki günlerde reddit alt başlıklarından öğreniveririz. Zira şimdiden bu konudaki yorumlar ikiye ayrılmış durumda. Bir grup, puanlandırma sistemi geldiğinden beri oyunda insanların sadece puan kazanabilmek için kibarlık taklidi yaptığını ya da yapmakla itham edildiğini söylerken, diğerleri de eğer insanların bağırıp çağırmasıyla sahte kibarlık arasında seçim yapmaları gerekiyorsa sahte kibarlığı seçeceklerini savunuyorlar.

Son zamanlarda her türlü çevrimiçi mekânda temiz ve güvenli platform akımının revaçta olduğu bir gerçek. Evet, insanlar kazanmak istiyor. Ama kimse de eğlenmek için başına oturduğu oyunu gereğinden fazla ciddiye alan başkaları tarafından bir turu kaybetti ya da onların istedikleri kadar hızlı davranamayıp öldü diye azarlanmak istemiyor doğal olarak.

Bu puanlandırma sistemlerinin ve grupların işe yarayacağını düşünenlerdenim ben. Dünya sıralamasına oynayanlar bir grup olsun, kendince eğlenmek isteyenler bir grup olsun. Rastgele insanlar bir araya gelmesin. Ne istiyorsak ona göre oynayabilelim şu oyunları.

Ben arkandayım Overwatch. Bu işte de hamster'da da.

Gülhis Canpolat

PlayStation®VR

OYUNU YAŞA

PlayStation VR ile sıra dışı yeni dünyalara gir, kendini inanılmaz bir oyun evreninin merkezinde bul ve yepyeni bir oyun deneyimi yaşa.



Fallout 76 Hakkında Quakecon'dan Öğrendiğimiz 10 Şey

Fallout 76 ilk duyurulduğundan beri heyecanla karışık bir korku aşıladı herkese. Fallout 4'ün 4 katı bir dünya, müthiş müzikler, müthiş görsellik ve tasarımlar falan derken karşıdan her şey güzel duruyorduysa da Bethesda alışık olmadığı bir şey yapıyor ve oyunu online odaklı bir şekilde geliştiriyordu çünkü. NPC bile olmayacaktı oyunda yahu, o derece!

Bu yılki Quakecon'da Fallout 76'ya dair 1 saate yakın bir panel düzenlendi, oyunla ilgili birçok detay paylaşıldı. Endişelerinizi sonlandırır mı bilmem ama en azından merakınızı gıdıklayacağı kesin.

ÖMER AKDAĞ

-1- KARATERİMİZ

Karakter yaratma ekranı Fallout 4'tekine benziyor, karakterlerse birkaç tık daha iyi duruyor. Ayrıca karakterimizin görünüşünden sıkılırsak oyun sırasında istediğimiz an değiştirebileceğiz. Bir de fotoğraf modumuz var. Tek kişilik oyunlarda pek fazla kullanılmaz bu mod ama Fallout 76 gibi bir oyunda sık sık fotoğraf çekeceğimizi tahmin ediyorum.

-2- MODLAMA

Bethesda oyunları modlanabilirlikleriyle meşhur bildiğiniz gibi. Ama tabii Fallout 76'nın resmi sunucularında modlama olması, sunucudaki herkes aynı haritada olması gerektiği için mümkün değil. Dolayısıyla en çok sorulan sorulardan biri modlamaya açık özel sunucuların (private server) olup olmayacağıydı. Güzel haber: Olacak. Bu konuda kararlı olduklarını söylüyor yönetmen Todd Howard. Oyunun çıkışına yetişir mi? O konuda bir açıklama yok.

-3- NÜKLEER SALDIRILAR

Oyunda gerekli kodları bulursak istediğimiz yere nükleer saldırı yapabileceğimizi ve oluşan radyoaktif alanda zorlu savaşların ve güzel loot'ların bizi bekleyeceğini biliyorduk. Sistemin tam nasıl çalıştığını açıklamadılar ama anladığım kadarıyla nükleer saldırı yapmak ne çok kolay ne de çok zor olacak. Kurdukları yerleşke için endişe edenlere şöyle bir güzel haber var; kurduğumuz yerleşkenin planlarını alabiliyoruz ve eğer nükleer saldırıyla yıkılırsa yerleşkeyi tekrar kurabiliyoruz. Tabii nükleer saldırı şart değil, haritanın başka bir yerine taşınmak istersek de bu planlar yardımımıza koşacak.

-4- V.A.T.S. SİSTEMİ

Ünlü Fallout sistemlerinden biri V.A.T.S. Diğer Fallout'larda aksiyonu ağır çekime almanızı ve düşmanın istediğiniz bölgesini hedeflemenizi sağlardı. Tabii Fallout 76 online bir oyun olduğu için öyle bir şey mümkün değil. Oyunda direkt sahip olmadığınız, sonradan elde edebileceğiniz V.A.T.S. isabetliliğinizi arttırıyor ve düşmanın belli noktalarını hedef alabilmenizi sağlıyor ancak tam nasıl işlediğini henüz göremedik.

-5- İLETİŞİM

Oyunda sesli sohbet imkânı var. Takımınızla zaten konuşabiliyorsunuz, onun dışında özelliğiniz ve mikrofonunuz açıksa yakınlarınızdakiler de sizin konuşmalarınızı duyuyor. İstediğiniz kişinin konuşmasını bloklayabiliyorsunuz tabii, öyle son ses müzik açıp milletin oyununun içine etmek yok.

-6-

PVP NASIL ÇALIŞIYOR?

PvP oyunun en endişe edilen taraflarından biriydi ancak Bethesda bunu akıllıca sistemlerle çözmüş. Süreç şöyle işliyor: Dalaşmak istediğiniz kişiye ateş ediyorsunuz ve bu vuruşunuz çok az hasar veriyor. Eğer karşınızdaki bu düello teklifinizi kabul ederse de PvP başlamış oluyor. Kazanan ödülünü alıyor ancak kaybeden taraf intikam almayı seçer ve demin PvP'yi kaybettiği oyuncuyu bulup öldürürse, o bu kez çift kat ödül kazanıyor.

Yüksek seviyedeki bir oyuncuyla düşük seviyedeki bir oyuncu savaştığında güçler eşit konuma getirilmiyor ancak bir nebze dengeleniyor. Yani güçlü oyuncunun gücü biraz azalıyor, zayıf oyuncunun gücü biraz artıyor. Zayıf oyuncu için bu hâlâ zorlu bir mücadele demek tabii ancak yüksek seviye bir oyuncuya karşı PvP kazanırsanız ödülünüz elbette ki ciddi anlamda artıyor.

-7-

PVP'YE GİRMEK İSTEMEZSENİZ

Biri size ateş edip sizi düelloya davet etti ama uğraşmak istemiyorsunuz diyelim. Eğer sizi az hasar vere vere öldürürse karşınızdaki oyuncu herhangi bir ödül kazanamıyor, üstüne haritada herkesin görebileceği bir şekilde "aranıyor" moduna düşüyor, üstelik onu öldüren oyuncunun aldığı para ödülü aranan oyuncunun cebinden çıkıyor.

Bir detay daha: Yaratığın biriyle savaşıyorsunuz diyelim, biri önünüze geçip ona ateş etmenizi sağlayıp sizi zorla düelloya sokabilir. Bunun önüne geçmek için "pasifist bayrak" diye bir seçenek koymuşlar. Bu özellik açıkken o bahsettiğim az hasarı da vermiyorsunuz, dolayısıyla yanlışlıkla PvP'ye girmekten kurtulmuş oluyorsunuz. Bu arada 5. seviyeye kadar PvP'ye giremediğinizi de not edeyim. Vault 76 önüne taretleri kurup yeni oyuncuları avlamak yok yani.

Ayrıca "ignore (yok say)" seçeneği de var. Bir oyuncuyu yok saymayı seçtiğinizde onu artık oyununuzda göremeyeceksiniz demektir. Sizi öldürmeden süründürenler, tadınızı kaçıranlar falan olursa diye faydalı bir özellik.

-8-

S.P.E.C.I.A.L. SİSTEMİ

S.P.E.C.I.A.L. isimli karakter geliştirme sistemi bir Fallout geleneğidir ve bu sistem Fallout 76'da oyunun online yapısından dolayı bayağı bir farklı şekilde karşımıza çıkıyor (açılımına yabancı olanlar için: Strength, Perception, Endurance, Charisma, Intelligence, Agility, Luck).

Seviye atladıkça puan kazanıyor, bu 7 özellikten birine o puanı veriyor ve verdiğimiz puanlara göre o özelliklere kart atayabiliyoruz. İsabet oranını arttırmak, taşıma kapasitesini yükseltmek, mutasyon geçirmek gibi farklı farklı özellikler veren yüzlerce kart var. Bu kartları da kart paketlerinden elde ediyoruz. 10. seviyeye gelene kadar her 2 seviyede bir, sonrasındaysa her 5 seviyede bir, içinden 4 rastgele kart çıkan paket kazanıyoruz ve bunları istediğimiz şekilde kullanarak kendi istediğimiz karakteri ortaya çıkarabiliyor, duruma uygun şekilde kartları değiştirip farklı bir oynanış stiline geçebiliyoruz. 50. seviyeden sonra yeni puan alamıyoruz ancak kart paketleri gelmeye devam ediyor. Dolayısıyla ne kadar çok seviye o kadar çok esneklik demek. Daha güçlü altın kartlar ve kartları seviye atlatabilme de bu gelişim sistemini daha da derinleştiren iki dokunuş.

Bu arada karizmanın online bir oyunda ne işe yarayacağını düşünebilirsiniz, şöyle; karizmatik karakterlerin kart paylaşabilme, içinde bulundukları takımı daha güçlü hale getirebilme özellikleri olacak. Takım olarak hareket edecekseniz karizmatik bir lider çok faydalı olabilecek yani.

-9-

ÖLMEK

Öldüğünüzde üzerinizdeki silahlar, zırhlar falan yere düşmüyor, o kadar acımasız değil oyun. Ancak elinizdeki bütün çer çöp (junk'lar yani) düşüyor ki oyunda bunlar bayağı önemli bir yere sahip. Cesedinize gidip bunları geri alma riskine girmek veya boş vermek seçeneklerine sahipsiniz.

Öldükten sonra respawn olacağınız, yani tekrar oyuna döneceğiniz yeri de kendiniz belirleyorsunuz. En yakın respawn noktası ve oyuna başladığınız yer olan Vault 76 ücretsiz, bunlar dışındaki respawn noktalarıysa para istiyor ve öldüğünüz yerden uzaklaştıkça pahalanıyor.

-10-

KIRILIP DÖKÜLMEK

Arkadaşlar ben Fallout seven bir insan olarak serinin bu yeni üyesinin yeni yaklaşımından rahatsızlık duymuyorum. Doğru tasarım tercihleriyle farklı ve yine keyifli bir Fallout olacağını düşünüyorum Fallout 76'nın. ANCAK oyunun betasının çıkışa çok yakın gerçekleşecek ve kısa sürecek olmasından, ve bunun da ötesinde yapımcıların "yol uzun, beta ilk adım" gibi söylemlerinden anladığım kadarıyla çok net bir şekilde söyleyebilirim ki Fallout 76 bitmeden çıkacak. Mekaniklerde ufak tefek oturmamışlıklar olabilir, onlar ayrı ama oyunun her tarafı bug dolu olacak; bolca çökmeyle, hatta kaybolan ilerlemelerle karşılaşabiliriz. Asıl kesin yargıya 14 Kasım'da varırız ancak ben oyunun çıktıktan sonra en az birkaç ay daha pişmesi gerekecek diye düşünüyorum. Zaten güzel de indirime girer o zamana kadar.







YÜKSEK DÖVİZ KURLARI SIM RACING'İ DE VURDU

YİĞİT TEZCAN

Ne beklemiştiniz ki? Kulağa sıradan; ya da ne bileyim salakça gelebilir ama bu işten en zararlı çıkacak sektörlerden birisi de sim racing olabilir. Çünkü malum, pahalı bir hobi.

Bundan bahsetmek istedim; zira şu an discord gruplarımızda ve yayınlarımızda en çok konuşulan mesele bu. Hatta tek konuşulan mesele bu diyebilirim :) Dışarıdan görüp de canı çeken veya bu işe girmek isteyen insanlar, ben şimdi bu kurla ne yapayım diye soruyorlar. Biz de ancak kafa kaşıyabiliyoruz. Bu noktada tek çözüm, bu işe uygun, ülke içinde üretilebilen, maliyeti düşük ancak G29-T300 vb. direksiyonlarından daha iyi randıman verecek bir 10 nm servo motorla ve sürücüyle çözülebilir; ki bu bile zaten hali hazırda ufak bir sektörde epeyce bir AR-GE yatırım yapılması demek.

Son dalgalanmalarla beraber, giriş seviyesi dediğimiz direksiyon fiyatları bile uçtu. Bir ara Turkcell kampanyasıyla 1.500 TL'ye alınan G29'un fiyatı, son baktığımda 2.200 TL'leri bulmuştu. Kokpitlerine 10 binlerce lira para harcayan manyaklardan zaten bahsetmiştim; ancak rekabetçi olmanın, olaya başlamanın bedelinin asgari ücreti neredeyse katlaması birazcık can sıkıcı.

Daha komiği de var... Evet, komik; zira sanal motor sporlarının zirvesi kabul ettiğimiz *iRacing*'in ücretleri de abuk boyutlara ulaştı. Hesabıma baktım; 3,5 yılda kabaca bin dolarlık bir meblağı içeriğe ve abonelik ücretlerine harcamışım. Ancak bu harcamanın büyük kısmını dolar 3-3,5 TL civarındayken yapmıştım. Günümüz kurundan hesaplarsak, bu para 6 bin TL civarına denk geliyor. Bu gerçekte motor sporlarına ucundan bile ulaşmaya yetmeyecek bir meblağ olabilir; ancak sayısız mod imkanının bulunduğu *Assetto Corsa* ve *rFactor 2* gibi platformlar düşünüldüğünde, adımız ister istemez manyağa çıkıyor.

Mahalle yanarken, ülke sıkıntı çekerken birileri başka bir şey yaparmış (malum), bizimki de biraz o hesap oldu. Ama bir kere zaten gerçekte yarışamamışız, bir de sim racing olmazsa bu hayat nasıl çekilir bilemiyorum :)

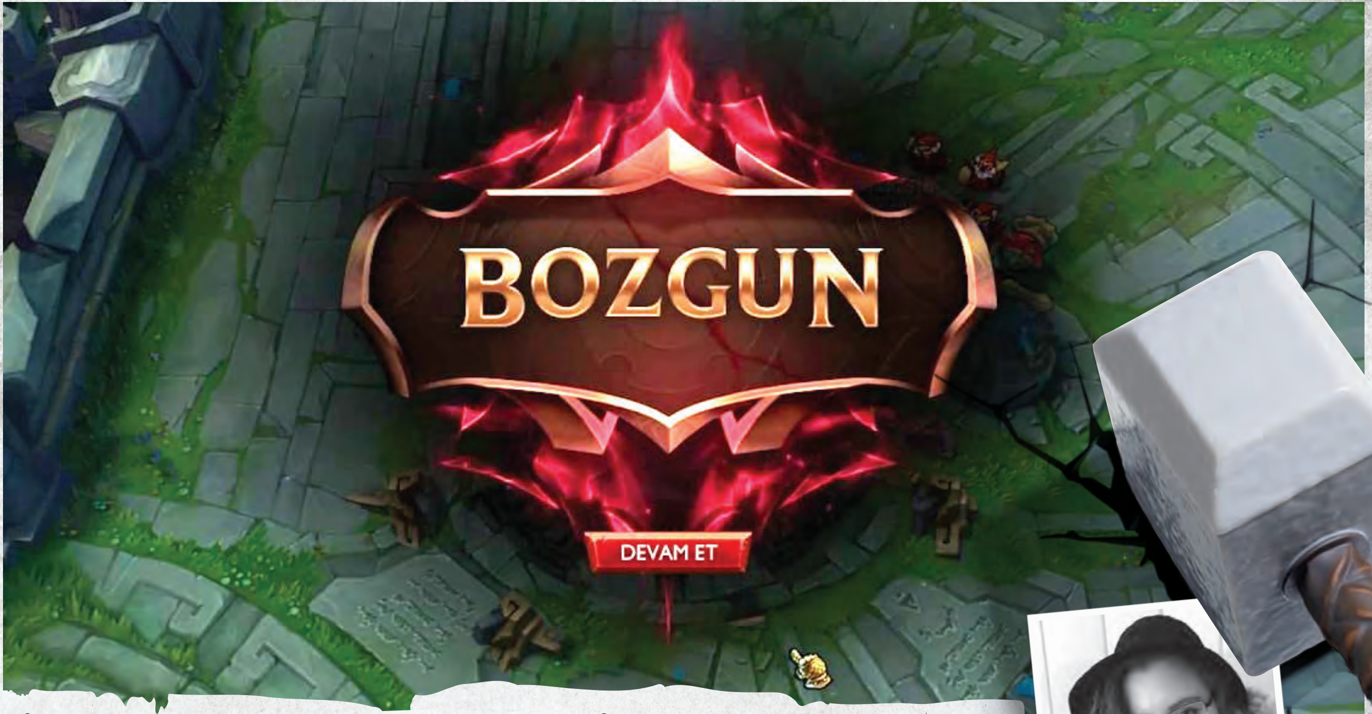
GTR3'TE FIA WEC İÇERİĞİ Mİ OLACAK?

FIA World Endurance Championship'in (Dünya Dayanıklılık Şampiyonası), *RaceRoom*'unda geliştiricisi olan (doğal olarak *GTR* serisinin de) SimBin'in yeni oyunu *GTR3*'te lisanslı içerik olarak yer alacağı haberi, ilginç bir şekilde SimBin Studios tarafından değil, Liverpool merkezli Catalyst Games tarafından duyuruldu.

Olaylar, Catalyst Games'in bu bilgiyi veren tweet'te, IMSA ve Japon Super GT'sinde yarışan otomobillere ait bir görsel paylaşmasıyla iyice tuhaf bir hal aldı. Hani yani Super GT ve IMSA lisansı da zaten yeterdi. Ama hangisi gerçek, hangisi değil; insan merak ediyor.

İşin ilginç yanıysa, WEC'te GT otomobillerine ilaveten bolca da prototip bulunması. Özellikle Toyota'nın modern LMP1 hibridini simülasyon kategorisindeki bir oyunda canlandırmak, epey külfetli bir iş (*iRacing*'deki Audi R18 ve Porsche 919 bile yeterince karın ağrısı yarattı).

Piyasadaki birçok mevcut simülasyonun takviminde gece gündüz döngüsünü eklemek var; zaten yakında piyasaya çıkacak *AC Competizione* ve *GTR3* de bu özelliğe sahip olacak. *F1*'in oyunlarını bir kenara bırakalım, hardcore dayanıklılık yarışı hastalarını tatmin edecek gelişmelerin yolda olması gerçekten de heyecan verici.



League of Legends



AYIN EZENİ:
MERVE AKMAN

Normalde sakin, okurların düşüncelerini önemseyen, kendi fikirlerini diğerlerinden üstün tutmamaya özen gösteren biriyim. Normalde. Bugün ise konumuz League of Legends; haliyle kalp kırmamak, ukala olmamak gibi şeylerin hiçbir önemi yok. Çünkü "oyun" adı altında pazarlanan bu oluşum, herkesi korkunç öfke makinelerine dönüştürüp Üçüncü Dünya Savaşı'na yol açmak için tasarlanmış bir virüs. Dolayısıyla şu an söyleyeceklerimin kime ne etkisi olacağı umurumda değil. Ulti'den önceki ve sonraki Gnar gibi düşünün beni. Ve kan tutuyorsa bu satırları okumayı bırakın.

Çevrimiçi oyunlarda "topluluk" kavramının önemini hepimiz biliyoruz. Şimdi düşünün: Temel olarak beş kişilik bir takımla karşı tarafın üssünü yok etmeniz gereken bir oyundasınız ancak insanların %91,72'sinin kavrayamadığı şey, beş kişilik bir takım oyununda oldukları. Herkes nereden edinildiği belli olmayan bir özgüven patlaması içinde ve beşe beş oynanmak üzere tasarlanmış bir şeyi bire beş oynayabilecekleri kanaatinde. Ha ama işler ters giderse ayrı, o zaman "Takım nerede?" olur. Özellikle "siz sadece arkamdan gelin, ben taşicam" cümlesinden sonra bu şahsı ölüme doğru takip etmezseniz yaşanacaklar nettir. Oyunu bilmemekle suçlanacak, birtakım hakaretlere uğrayacak ve maçı 4 kişi sürdürmek zorunda kalacaksınızdır. Umarım beyin ve vicdan yerine küflenmiş peynir kullanan herkes doğaüstü bir şekilde LoL'e ışınlanıp ıssız bir çalıda, Teemo'nun k*çının altındaki bir ot parçasına dönüşür.

Çok değil, 1-1,5 sene önce sorsanız "insanlar kötü ama oyun çok eğlenceli" derdim. O zaman iyi insanlara denk geldiğinizde hayat bayram oluyor, ısırgan otlarına katlanma gücünüz tazeleniyordu. Fakat sonra ne oldu? Yasuo devrimi. Yasuo ve sonrasında çıkan şampiyonlar eskilerine kıyasla daha mekanik, pozisyon ve zamanlama konusunda daha hassas ve dolayısıyla daha çok emek isteyen karakterlerdi. Sonra bu yetmezmiş gibi harita komple elden geçti, mavisinden ejderhasına her şey değişti. İşler böyleyken eski şampiyonlar uyumsuz kaldı, dolayısıyla bunlara rework'ler yağmaya başladı. Ve işin en kötü tarafı da tüm bunların aralıksız olması, yani siz daha geçen haftaki değişikliğe alışamadan üstüne yenisi biniyordu, sonra yenisi ve daha yenisi...

Bakınız, LoL hiçbir zaman kolay olmadı. Bir maçta her şeyden önce sahadaki 10 şampiyonu da tanıyor olmanız gerekiyordu. Yani "ay şu şampiyonla 5 maç yaptım, easy win'ler geliyor ehuehu" diyerek bir yerlere geldiyseniz o sizin balınız. Yüz küsur şampiyonun kime karşı, hangi evrede, neler yapabileceğini öğrenmek zaten çok zaman alan bir şey. Tek iş bu olsa iyi, harita hakimiyeti ve takım dinamiği gibi bir sürü ayrıntı da var zaten. O yüzden sorum şu: B*k mu vardı da oyun baştan sona değişti?

Bir insanın LoL oynamaya başlayıp devam etmesinin temel sebepleri şunlar:

1. Dünya kadar boş vakti olmak.
2. Aksiyon sevmek ve kendinden nefret etmek.
3. Minimum beyin gücü sarf ederek eğlenmek.

Bunlar gün gibi ortadayken yapımcılar neden birdenbire "hmm, insanlar daha takım ağırlıklı ve beyin zorlayan oynanış istiyor" dediler bilmiyorum. Beş kişi hareket etme özürlüsü, killsevici bir topluluğa tam aksi oynanış sununca herkes birden imana gelip barona secde etmeye başlamayacaktı ki. Olan "abi solo itip durmayın, katliam olursa baron alıp bitirirler, yalvarırım toplanın"cılara oldu. Zaten hayata zar zor tutunan bu kesim artık pes etti, uyum sağladı ve ortaya bir süpermegafüzyon nefret topu çıktı. Yani bıraktığımdan beri öyle olmuştur herhalde.

Bu bağımlılıktan kurtulalı 6 ay geçmesine rağmen nasıl bu kadar öfkeliyim bilmiyorum. Yazıya başlamadan önce artık sakinleştiğim için iyi ezemeyeceğimi düşünüyordum. Sonra ibret olsun diye kaydettiğim kısa bir tekrarı izledim ve gerisi çorap söküğü...

Bu virüsün sistemden tamamen atılması çok zor. Hiç bulaşmayın, bulaştıysanız da psikolog yardımı alın.





KİMDİR?

Joel

"SANIRIM NE KADAR ÇABALARSAN ÇABALA, GEÇMİŞİNDEN KAÇAMIYORSUN."

İPEK ATAM

Tüm umutsuzluğunu ve çaresizliğini adeta elinizin altındaki tuşlardan size aktaran karakterler vardır ya hani; ekran başında değil de, orada o karakterin yanındasınızdır, onu fazlasıyla anlar, hatta belki biraz fazla empati yaparak neler hissettiğini siz de hissedersiniz. Joel tam anlamıyla bu durumun tanımıdır. Bir düşünsenize, 12 yaşındaki kızınıza tek başınıza ebeveynlik yapıyor, işinizle ilgili çeşitli sıkıntılar yaşıyorsunuz. Yine de bunlar hayatın 'olağan' sorunları. Ama sonra beyinde büyüyen bir mantar çeşidi sonucunda, insanlar çok kısa bir sürede zombileşiyor ve bir gecede ortalık savaş alanına dönüyor. O anda tek düşündüğünüz, kızınızla beraber canınızı kurtarmak, güvenli bir yere kaçmak. Ama olabilecek en kötü şey gerçekleşiyor ve bir asker kızınızı vuruyor, kızınız kollarınızda ölüyor. Bu noktadan sonra, üzerinden 20 yıl geçmiş olsa bile, böyle bir adama oyunda eşlik etmenin ağırlığı yadsınamaz bana kalırsa. En azından ben, Joel'un vurdumduymazlığı hikâye ilerledikçe adım adım Ellie'yi koruma çabasına dönüşürken yaşadığı tüm duyguları iliklerime kadar hissetmiştim.

Ellie'yle ilk karşılaştığında, Joel'un oldukça aksi davranmasının sebeplerini o anda tahmin ediyorduk tabii: Ellie kaçınılmaz bir şekilde Joel'a kızını hatırlatıyordu. Joel, kızının ölümünden sonra ahlaki değerleri umursamamış, kaçakçılık yaparak, kimi zaman masum insanları öldürerek kıyamet ortamında hayatta kalmıştı. Geçen 20 yılın da gittikçe sertleştirdiği Joel için yeniden bir insanı sevmek, o insan için endişe duymak pek düşünülemezdi. O da bundan fersah fersah kaçıyordu zaten; Ellie'yle birlikte geçen ilk saatlerde hiç konuşmaması, kızı terslemesi, kurduğu duvarın yıkılamaz olduğunu hissettiriyordu. Ama bir şekilde sevgi o duvarın çatlaklarından sızıverdi yavaş yavaş. Joel'un Ellie'yi ayak bağı olarak görme noktasından, kaybettiği kızına yakın bir yerlere koyma noktasına gelişine tanık olduk. Önce yavaştan sohbet etmeye, Ellie'yi terslemektense onu dinlemeye, daha sonra anlattıkları hakkında yorum yapmaya ve aslında çıktığı bu yolculuğun sandığı kadar kötü olmadığını düşünmeye başladı. Yaşadıkları tehlikelerin de birbirlerine bağlanmalarında etkili olmasıyla sonlara doğru duygusallıkta zirve yapan anlar yaşamıştık. Finale yakın, Joel'un Ellie'yi kucağında taşıyarak koşması, kızıyla kaçtığı sahneyi hatırlatmıştı ister istemez. "Bu sefer kurtarmalıyım!" Bu cümle Joel tarafından hiç dillendirilmemiş olsa da, o duygu buram buram hissediliyordu.

Umarım ikinci oyunda biraz daha huzurlu, geçmişiyle barışmış halde görürüz Joel'u. Şöyle arkasına yaslanmış, Ellie'nin ne kadar güçlü bir karakter haline gelmiş olduğunu düşünüp gülümserken.



Kötü hatıralardan kaçmayı ne kadar denerse denesin, bazı şeyleri asla koparıp atamadı Joel.



Bunları bilin!

- Joel'un eski eşinin akıbeti belirsiz. Joel, Ellie'ye bunun çok acı verici bir konu olduğunu söyleyerek eski eşi hakkında konuşmaktan kaçınıyor.
- Joel karakterinin fiziksel görünüşü hem acımasız hem de Ellie'ye baba figürü olabilecek şekilde, esnek bir görünüme sahip olması düşünülerek tasarlanmış. Bence başarılı olmuşlar.
- Ellie'yle aralarında geçen bir diyalog, Joel'un daha önce intihar etmeye kalkışmış olabileceğini düşündürüyor.
- Joel kahveyi çok seviyor ve salgından önce bol bol içiyordu, oyunda bir yerde eski bir kahve makinesi gördüğünde kahveyi çok özlediğini söylüyor.
- Joel, tüm zamanların en seksi erkek video oyun karakterleri arasında 6. seçilmiş (1. Nathan Drake'miş fakat listede Link'i görünce kahkaha attım, çok da şey yapmayın bence).
- Joel ismi, ünlü yönetmen Joel Coen'den alınmış.



Bilime Damga Vuran Oyunlar

Bilim dünyasını etkileyen oyunların başında *Starcraft*'ın olmasına şaşırmayacağınıza eminim. Bildiğiniz üzere günümüzde profesyonel bir gerçek zamanlı strateji oyuncusunu ne kadar gelişmiş olursa olsun hiçbir yapay zekâ yenemez. Etkili bir strateji modellemesinin olmaması, yapay zekânın rakiplere veya stratejilere uyum sağlama yeteneğini sınırlar. Dünyaca ünlü yapay zekâ Deepmind bile *Starcraft 2*'de profesyonel oyuncuları yenememişti.

Roy Hayes ve Peter Beling 2018 yılında ilk *Starcraft* oyunu üzerinde bazı çalışmalar yaparak yapay zekânın gerçek oyunculara karşı nasıl strateji geliştirebileceği ve önlem alabileceğiyle ilgili bir araştırma yaptılar. "Hiyerarşik kümelenme" adını verdikleri bir emir ağacı yönteminden yola çıkarak yapay zekânın çok daha efektif olarak kullanılabileceğini ve bu modelin tüm gerçek zamanlı oyunlara adapte edilebileceğini de bilimsel açıdan kanıtladılar. Bu gelişmeye bağlı olarak yakın zamanda çok güçlü stratejiler belirleyen yapay zekâya sahip rakiplerimizle savaşmaya başlayabiliriz. Özellikle nöral ağlarla desteklenen gelişmiş bir yapay zekâ kullanımıyla *Starcraft 3* çıktığında tek kişilik görev modunu bitirmek bile kolay olmayabilir. Hareketlerinizi analiz eden, stratejinizi geçersiz kılacak taktikler üreten, dinlenme ihtiyacı olmayan, dikkat dağınıklığı yaşamayan bir rakibe karşı çok fazla şansımız olacağını sanmıyorum. *SC3* turnuvalarının gerçek oyuncular değil, farklı türdeki yapay zekâlar arasında geçeceği dönemler çok yakın gibi. Buna Güney Koreli oyuncuların bile çözüm bulabileceğini sanmam.

Kriminoloji

Grand Theft Auto serisi de özellikle sosyoloji ve suç biliminin dikkatini çeken en önemli oyun olarak kendini gösteriyor. 2008 yılında Ben DeVane ve Kurt Squire adlı iki yazar, *GTA*'nın "risk altındaki kategori" olarak sınıflandırdıkları gençler üzerindeki davranışlarını incelediler. Şiddet, ırkçılık ve sosyal statü gibi farklı parametreler üzerinden oyuncular üzerinden yapılan gözlem ve röportajlar sonucunda ortaya çıkan bulgular oldukça dikkat çekiciydi. *GTA* tarzı açık dünya oyunlarında "olasılık uzayı" adı verilen bir sistemin kuralları geçerli olduğu için, oyuncular ana senaryo dışında istediklerini yapmakta özgür davranabilirler. Oyuncunun sosyal kimliğine bağlı olarak oyunun akışı da şekillenir. Böylece her oyuncuya özgü bir oyun dünyası ve ihtimaller ağacı sayesinde herkes farklı bir oyun deneyimi yaşayabilir. *GTA* dünyası kurgusal anlamda oyuncuya gerçek dünyada yapamadıklarını uygulayabilme imkânı verdiği için bilim dünyasında da özel bir yere sahip.

Bunu bir insanın iç dünyasını gerçek anlamda araştırabilmek, izleyebilmek ve patolojik durumlara müdahale edip tedavi edebilmek için fırsat olarak görebilirsiniz. Şiddet kullanarak bir dünya inşa edenler de olabilir, her şeyi yasalara uygun yapıp düzenli bir hayat kurmaya çalışan da... İşin ilginç ve önceden kestirilmesi zor tarafı, kurgusal dünyayla gerçek dünya arasındaki şiddetin farkını kimin algılayıp, kimin ayırt edemediğini bilmek pek de mümkün değil. Örneğin sağlıklı bir birey bunun bir kurgu-dünya olduğunu bildiği için etrafa ateş açabilir; ancak suça eğilimli bir kişi gerçek saldırının önceden simülasyonu olarak da değerlendirebilir. *GTA* sadece oyun dünyasına getirdiği yeniliklerle değil, psikoloji ve sosyoloji alanına getirdiği yeni bakış açılarıyla da bilim insanları için bir gözlem ve uygulama sahası oldu. Çok uç bir örnek olsa da bir grup bilim insanı *GTA* ve muadil oyunlarının çeşitli psikolojik rahatsızlıklar yaşayan kişiler ve şiddet eğilimli mahkumlar üzerinde tedavi amaçlı kullanılabileceğini iddia ediyor ve araştırmalarını bu hususta yoğunlaştırıyor. Şiddet içerikli bir oyunun şiddet eğilimini yok etmek için kullanılması fikri rasyonel anlamda kulağa "garip" gelse de, doğru yöntemlerle başarı sağlanabileceği umudu var. Bu vesileyle Kırık Pencereler Teorisi'nden bahsetmem faydalı olacaktır.

1982 yılında Atlantic Monthly Dergisi'nde James A. Wilson ve George Kelling, yayınlamış oldukları "Broken Windows" adlı makalede, bir takım basit suç ya da küçük düzensizliklerle mücadele etmenin bazı ciddi suçları önemli oranda azaltacağını ileri sürdüler. Makalede fikirlerini "bir binadaki herhangi bir kırık pencere tamir edilmezse; binaya kimsenin göz kulak olmadığını düşünen insanlar, diğer pencereleri de kırmak isteyecekler ve daha fazla pencere kırılacaktır. Bir süre sonra da bina penceresiz kalacaktır" örneğiyle pekiştirdiler. Gerçek zamanlı strateji oyunlarında düşman askerlerini ve üssünü haritadan tamamen silmeden bırakırsanız, veya oyun içerisinde ortaya çıkan "ufak" saldırıları önemsemez ve kaynağına inmezseniz, kısa bir süre sonra karşınıza sizden çok daha güçlü olan bir düşman çıkıp sizi yok edebilir. Özellikle toplumbilim temelli alt bilim dallarındaki birçok sosyolojik olayı bu teori çok net bir şekilde açıklıyor. Mikro düzeyde gerçekleşen bir olay öngörü-



lemeyen makro düzeyde sonuçlara yol açabiliyor. Aslında 'Kelebek Etkisi' olarak da isimlendirebileceğimiz bu durum, Kaos Teorisi'nin de temel özelliklerini yansıtıyor. İşte tüm bu bilimsel kavramların oyunlar üzerinden anlamlandırılmaya çalışılması ve bu sektörün bir çalışma sahası olarak kullanılması bu dev endüstriyi daha kıymetli hale getiriyor.

Gamification

Diğer bir deyişle "Oyunlaştırma" konusuna da değinmem gerekirse, dinamik iş hayatının problemlerini çözmek ve yeni bir bakış açısı getirmek için oyun felsefesinin ve mekaniklerinin etkili bir şekilde kullanılması oldukça popüler olmaya başladı. Amerika'da bireylerin ortalama 40 saat oyun oynadıklarını düşünürsek, yapacakları işleri keyif alarak yapmalarını sağlamak ve tüm işleri yeni bir platform üzerinde simüle etmek hem zaman açısından verimli, hem de iş dünyasının acımasız ve sıkıcı akışına bir heyecan getiriyor. Üretkenlik oyunları, Gözlem Eğlencesi, Eğlenceli Eğitim, Oyun Katmanı, Uygulamalı Oyun gibi farklı isimlerle anılan bu yeni sistemde en önemli unsur çalışanların günlük işlerini oyun oynar gibi keyifle ve sıkılmadan tamamlamalarını sağlamak. "Oyun firmaları için ücret karşılığında Beta Sürüm deneyenler zaten bu işi yapıyorlar" dediğinizi duyar gibiyim. Ancak Oyunlaştırma tekniği çok daha farklı unsurlar içeren ve üst düzeyde bir amaca hizmet eden yeni bir yöntem. İşgücü kaybının minimize edilmesi ve yüksek çalışma performansı, istenen çıktılar arasında yer alıyor.

Son olarak *The Sims* serisiyle yazımızı bitirelim. Gerçek hayatta bize maliyeti çok yüksek olabilecek bazı tecrübeleri bilgisayar başında kazanmak çok daha mantıklı ve *The Sims* bu anlamda bize büyük bir fırsat sağlıyor. Karakter tasarımı, dış görünüş, davranışsal özellikler ve sosyal çevre derken *The Sims* bize detaylı gözlem yapılabilecek bir açık-laboratuar ortamı sunuyor. Böyle bir deneyin gerçek dünyada yapılmasının çok zor olacağını biliyoruz. Ancak *The Sims*'le kurgusal bir hayat üzerinden birçok deneyimi yaşayabilir, oyunun sınırları içerisinde sosyal ilişkilerimizi de geliştirebiliriz. Özellikle çocuk ve ergen gelişimi açısından bize birçok ipucu sağlayan oyun, genç yaştaki oyuncular için de müthiş bir öğrenme kaynağı veya bilgi veritabanı olarak kullanılabilir.

Aslında anlattığım tüm örneklerin faydalı veya zararlı olması tamamen bizim kullanış amacımıza ve yöntemlerimize bağlı. Gelişen oyun endüstrisi ve teknolojilerine bağlı olarak bilim dünyası da gelişiyor. Popüler oyunlar sayesinde akademik anlamda yeni teoriler ve uygulamalar üretiliyor. Oyunların, insanların zekâ seviyesi ve algılama kapasitelerini arttırdığını, bilişsel yeteneklerini geliştirdiğini, daha üretken bir bireye dönüştürdüğünü görebileceğimiz bir zaman dilimine doğru ilerliyoruz. Ne olursa olsun, "bilim ve oyun" kavramları birlikte kullanıldığında birbirlerine çok yakışıyorlar, öyle değil mi?

Bilim Dünyasında Üzerine Araştırma Yapılan en Popüler Oyunlar Listesi:

OYUN ADI	ARAŞTIRMA YAPILAN ALANLAR
Starcraft	Yapay Zekâ, Stratejik Yönetim
Grand Theft Auto	Psikoloji, Sosyoloji, Kriminoloji
The Sims	Sosyoloji, Çocuk ve Ergen Gelişimi
Warcraft	Çocuk ve Ergen Gelişimi, Psikoloji
Half-Life	Yapay Zekâ, Sanal Gerçeklik, Psikoloji
Counter-Strike	Çocuk ve Ergen Gelişimi, Psikoloji
Minecraft	Etnografi, Çocuk ve Ergen Gelişimi
Civilization	Coğrafya, Siyaset Bilimi, Stratejik Yönetim

Doç. Dr. Erkut Altındağ

Beykent Üniversitesi
İİBF Öğretim Üyesi
erkutaltindag@beykent.edu.tr

Akademik Referanslar:

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011, September). From game design elements to gamefulness: defining gamification. In Proceedings of the 15th international academic MindTrek conference: Envisioning future media environments (pp. 9-15). ACM. DeVane, B., & Squire, K. D. (2008). The meaning of race and violence in Grand Theft Auto: San Andreas. Games and Culture, 3(3-4), 264-285. Isbister, K. (2006). Better game characters by design: A psychological approach. San Francisco: Elsevier. Hayes, R., & Beling, P. (2018). Unsupervised Hierarchical Clustering of Build Orders in a Real-Time Strategy Game. The Computer Games Journal, 7(1), 5-26. Pellicone, A., & Ahn, J. (2018). Building worlds: A connective ethnography of play in Minecraft. Games and Culture, 13(5), 440-458. Wilson, J. Q., & Kelling, G. L. (1982). Broken windows. Atlantic monthly, 249(3), 29-38.

 Olmasa da olur  Gelse de oynasak!  Ölüyoruz reis!

Yılın Oyunu adayı olacağına şüphesi olan kalmasın.





ENGİN VURAL

RED DEAD REDEMPTION 2

Erken konuşmanın zararları

Müsaadenizle önce daha geçen ayki yazımın mürekkebi kurumadan oynanış videosu yayınlayıp kariyerimi başlamadan bitirmek için attıkları adım nedeniyle Rockstar'ı esefle kınamak istiyorum. Kabul ediyorum, belki biraz gaza geldim. Çok alakasız bir yerde de olsa "*God of War* kraldır, yılın oyunu olmak için en büyük adaydır" benzeri cümleler sarf ederek kendilerini tahrik etmiş olabilirim. Ama bu kadar da vurulmaz ki adama! Öyle bir hamlede yere serilecek adam değilimdir de boşluğuma geldi, bir de gözüme western tozu kaçtı.

RDR 2'yle buluşmamıza az bir süre kaldı. Rockstar bu süreyi daha coşkulu geçirmemiz gerektiğine kanaat getirmiş olacak ki bir oynanış videosu paylaşarak hype roketi denemelerine ufaktan giriş yaptı, Tesla'ya da yandan göz kırptı.

Videoyu seslendiren ablamız gayet güzel özetliyordu aslında *RDR 2*'nin nasıl bir oyun olmasının planlandığını: "Yaşayan bir dünya -sadece geniş değil, aynı zamanda daha derin". Rockstar'ın şimdiye kadarki en detaylı ve interaktif dünyayı oluşturmayı amaçladığını da ekliyordu. Oynanışı, aksiyonu, hikâye anlatımıyla yeni bir tecrübe sunmayı hedefliyormuş Rockstar. "Peki bunu başarır mı?" sorusuna önceki tecrübelerime dayanarak gönül rahatlığıyla "Hiç şüpheniz olmasın!" diyebilirim.

Peki videoda neler gördük? Grafiklerin coşup gittiğini, at animasyonlarının muhteşemliğini, dağları, ovaları, çölleri ve yerleşim yerleriyle harikulade bir dünyayı, yumruklaşırken de silah kullanırken de vuruş hissiyatının gayet iyi olduğunu, 1800'lerin sonunda Amerika'nın dönüşümünün bir çete üyesi ve mensubu olduğu çete etrafında yarattığı değişimi, bununla gelen yol hikâyesini ve daha pek çok şeyi.

Mevcut konsol neslinin ömür döngüsünün son demlerine geldiğimizi biliyoruz ama önce *God of War*, sonra *The Last of Us - Part II* oynanış videosunun ardından Rockstar da yumruğunu masaya vurdu ve konsolların limitini zorlayacağını göstermiş oldu.

Muhteşem grafikler, gerçekçi animasyonlar, yaşadığına inanacağımız bir dünya, bütün bunların ortasına yerleşen güzel bir hikâye anlatımı ve keyif veren bir oynanış. Silah dolduruş animasyonlarına bakıyorum, sanki dakikalar sonra çatışmaya girecekmişim gibi bir hisse kapılıyorum. Karakterin atı tımar ettiği sahne ve takip eden kısımda atların yelelerinin savruluşuna, kuyruklarını sallayışlarına, yürüyüş animasyonlarına bakıyorum, koştura koştura bir haraya gidesim geliyor. Ayılar, kurtlar, kuşlar, geyikler vs. yaşayan bir doğa görüyorum sonra. Kasabalara, şehirlere sıra geliyor, kendilerine has yapılarının olduğu fısıldanıyor kulağımıza. Bazıları hayvancılıkla uğraşılan yerlerken, diğerlerinde modern şehir hayatına geçişin başladığını görüyoruz. İnsanlarla etkileşim meselesi apayrı bir konu zaten. Çete üyeleriniz haricinde de müttefikler edinebiliyor, bir yandan da bazılarının düşmanlığını kazanabiliyorsunuz. Oyun boyunca yapıp ettiklerinizin sonuçları, oyun akışına yansımaları olacağı söyleniyor, biz de tabii ki inanıyoruz :) Çete üyeleriyle konar-göçer bir hayat sürdüğümüzü, kampımızın da daha farklı tecrübelere kapı aralayacağını gördükten sonra şimdilik bu kadar yeter diyoruz. Demeyelim mi?

Avcılık, kamptaki oyunlar, muhabbetler, yoldaki karşılaşmalar, tehditler, göz korkutmalar, iknalar vs. daha anlatılacak tonla şey var, fazlası da olacak büyük ihtimalle. Western tarzı, tarza getirilen Avrupa yorumu, sadece filmlerde değil çizgi romanlarda da ağırlığını hissettiren İtalyanların türe katkıları ve bu katkıyı damıtıp oyun dünyasına rafine bir şekilde sunan Rockstar üzerine uzun uzun yazılır. Ama bunları oyunu inceleyecek arkadaşa bırakalım.

Takvimlerinizde büyük ihtimalle zaten işaretlemiş olduğunuz tarihi âdet yerini bulsun diye tekrar belirteyim: 26 Ekim 2018. Oyun dünyası için önemli bir tarih olacak. Demişti dersiniz :)





PC'ye çıksa, mod desteği olsa, modlar sayesinde atlar dile gelse...

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Rockstar | **DAĞITIM:** Rockstar | **PLATFORM:** PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 26 Ekim 2018







DOOM ETERNAL

Dostum bu herifler insanı gaza getirmeyi çok iyi biliyorlar. QuakeCon'da Rage 2'yle coştuğumuzu sanmıştık ama asıl tekmeyi Doom Eternal bastı.

Doom'u tanıyorsunuz, iblisler ortamları istedikleri kadar basmış olsunlar, oradaki en korkunç, en vahşi varlık olmanın yanından geçemezler. Bu paye size aittir, yani Doom Slayer'a. 2016'da çıkan Doom'dakinden daha manyak bir ölüm makinesi nasıl olunabilir hayal edemiyorduysanız merak etmeyin, id Software'dekiler sizin için hayal etmişler. Daha da abartan silahlar, daha da abartan düşmanlar tamam, onlar zaten cepte. Ancak oyun aksiyon hissi konusunda asıl sıçramayı platform öğeleriyle yapıyor. Silahımızdan çıkan kancayı düşmana sapladığımızda kendimizi oraya çekebiliyor, havada birden fazla kez dash yapabiliyoruz. Cehennemin Dünya'ya inmesi ve mekânların bayağı bir genişlemesinin faydası hep bunlar.

İlginç yenilikler de var ayrıca. Mesela bir iblis olup milletin oyununu istila edebilecek, hatta bunu birkaç kişi birleşip yapabileceksiniz. Opsiyonel tabii, isterseniz özelliği kapatabiliyorsunuz. Nasıl işlediğinin detaylarıysa daha paylaşılmadı. Ayrıca diğer oyuncularla farklı etkileşim biçimleri de olacak ancak o konuda da başka bilgi yok henüz. Artık bir oyun değil Doom Evreni yaptıklarını söyledi yapımcılar ki bunun ne anlama geldiğini tam bilememekle beraber Eternal'da daha önce gitmediğimiz bazı mekânlara gideceğimizi gördük. Mars'ın Phobos uydusu bunlardan biri (Doom Slayer'ın Phobos'a giriş sahnesi oyun tarihinin en cool sahnelerinden olabilir bu arada). Bir de en sonda şekilli, ışınlı bir kılıç gördük ama bu da oyunun yakın dövüşünün daha önemli hale gelebileceğine mi işarettir bilinmez. Şu an olayın cool'luğuna kaptırdım ben kendimi yalnızca. **ÖMER**

TÜR: FPS | **YAPIM:** id Software | **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One, Switch | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019





RAGE 2

Rage çıkalı neredeyse 8 yıl oldu mu yahu? Oyunun havada kalan sonunu hatırlayan kaç kişi kaldı ki? Valla ne yalan söyleyeyim, QuakeCon'da yayınlanan uzun oynanış fragmanını seyrettikten sonra ben bile gaza geldim, şöyle bir hafızamı tazelemek için açtım Rage'in hikâyesindeki önemli kısımları falan seyrettim. Sonra da dedim ki "Yahu zaten ilk oyundan 30 yıl sonrasında geçecek, detayları bilsek ne olur, bilmesek ne olur?".

Rage 2, ilk oyuna oranla açık dünyada olduğumuzu çok daha iyi hissettirecek gibi duruyor. Dünya hâlâ daha küresel ölçekteki bir yıkımın ardından toparlanmaya çalışıyor ve biz Eden Uzay Merkezi'ne giderek gizli bir silah yerleştirmekle görevliyiz. Elbette bu iş öyle çantada keklik olmayacak, Eden'e giden yolda Mad Max-vari zorluklar, savaşlar ve abartılı aksiyon bizi bekliyor. Zaten yeni video da tam olarak bunu gösteriyor, değme filmlere taş çıkartacak bir kovalamaca sahnesi, ardından bir konvoy saldırısı derken oyunda nefes alacak vakit bulmayacağımız garanti.

Oyunun bir shooter devi olan id Software ve *Just Cause* gibi açık dünya oyunlarının tecrübeli ismi Avalanche tarafından geliştirildiğini düşünür, bir de bunun üzerine videodaki durmak bilmeyen aksiyonu katarsanız insan ciddi ciddi gaza geliyor kaos yaratmak için.

İşin içinde bir kez daha hayal gücünü zorlayacak silahlar da var, cangıllardan bataklıklara, çöllere kadar geniş bir yelpazede uzanan mekânlar da; *Borderlands* esintili fraksiyonlar da var, *BioShock* esintili güçler de. *Rage*'i sevenler bu oyuna hayli hayli bayılacak diye tahmin ediyorum. Ben ki *Rage*'i pek de fazla beğenmemiş olsam bile ikinci oyuna karşı elektrik hissettim, düşünün yani. Esra hanım, paravanı açabilir miyiz? **ESER**

TÜR: FPS | **YAPIM:** Avalanche / id Software | **DAĞITIM:** Bethesda | **PLATFORM:** PC, PS4, X-One | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019, 2. Çeyrek





GAMESCOM 2018







Bu yıl da kameraları, ses kayıt cihazlarını, bilgisayarları, randevuları ve euroları paketleyip yüz binlerce insanla birlikte Köln'e aktık. Geçen yıla göre çok daha kalabalık hale gelmiş koridorlarda, kocaman salonlar arasında yolumuzu, görmek istediğimiz oyunları aradık. Ne var ki ziyaretçi sayısı arttıkça oyun sayısı azalıyor Gamescom'da. Sanıyorum bu işin sonunda başımıza gelecek olan şey; milyonlarca insanın tek bir oyunu görmeye gittiği bir fuar olacak.

O gün gelmeden, bahsedebileceğimiz her şeyi bir dosyaya doldurmaya devam ama tabii ki... Hanımlar beyler, gelecek ayların ve önümüzdeki birkaç yılın oyun gündemine hoş geldiniz. Siz hangilerini oynayacaksınız? ■ SERPİL

win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Capcom | **DAĞITIM:** Capcom
ÇIKIŞ TARİHİ: 8 Mart 2019

DEVIL MAY CRY V

SAKAL OLMAMIŞ



Çocukluk kahramanlarım/aşklarım birer birer yaşlanıp sakallanırken biraz hüzünlü, biraz da adapte olmaya çabalar bir haldeyim. "Ama ben sizi öyle sevmiştim, ne gerek vardı değişikliğe?!" diyecek gibi olsam da ne yazık ki değişiklik doğanın gereği. Ama kimse beni Dante'nin sakalının böyle çıkabileceğine ikna edemez. Hatta sakalının çıkabileceğine...

Nero'yu sevemesem de *DMC5* güzel görünüyor. Yani şöyle derinden, vurgulu bir **güzel**. Hack 'n slash'in ölmemesine sevinmem bir tarafa, oyunun gidişatı içerisinde Nero, Dante ve "biri daha" olarak oynayacak olmamız hoşuma gitti. Nero'nun eski yaratık kolu yerine gelen protez kolu ve daha fazla sayıda hareketi var ve oynanışını izlemek tam bir görsel şölen. Biraz kanlısından tabii. Fakat asıl merak ettiğim tabii ki Dante'nin oynanışı, videonun sonlarında kendisini bindiği motoru ikiye bölüp iki ayrı silah olarak kullandığını ve pek tabii ortalığı kasıp kavurduğunu görüyoruz (yazarken bile gözlerimden kalpler çıkıyor). İşte aradığım sürrealizm bu. Nero, iyi çocuksun ama işte az kenara kay da işin ustasını bir izleyeyim canım ya...

Her zamanki çılgın, gerçeküstü *DMC* ruhunu kaybetmeden ama biraz daha "batılaşarak" gelecek *DMC5* belli ki. Batılaşma kısmı beni pek sarmıyor ama sonuçta insanların bir planı var, kim bilir, belki hack 'n slash'e yeni can getirir bu tarz bir hamle (Ay olabilir mi ki öyle bir şey?). ■ **MERVE**

win | ps4

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Neilo, Ys Net | **DAĞITIM:** Deep Silver
ÇIKIŞ TARİHİ: 27 Ağustos 2019

SHENMUE III

ŞEN OLA RYO ŞEN OLA

Baştan anlaşalım, Shenmue III iyi bir oyun olacak evet ancak muhteşemliğiyle adını tarihe yazdıracak bir oyun da olmayacak. Bu, ilk iki oyunu sevenler için, üçleme tamamlanmadığı için delirenler için yapılan bir oyun. Eğer Shenmue ("şenmu" diye okunuyor bu arada) eskiden hayatınızda yer etmemişse Shenmue III'ün sizin için pek bir şey ifade edeceğini sanmıyorum, bu fikrim Gamescom'da yayınlanan videolar sonrasında da değişmedi. Ama tabii öte yandan Shenmue'cu kitlenin Shenmue II'nin bittiği yerin ertesi günü başlayacak bu macera için neden heyecanlandığını, neden duyurulan çıkış tarihinin bu kadar önemli olduğunu gayet iyi anlayabiliyorum. ■ **ÖMER**



win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Deck 13 Interactive
DAĞITIM: Focus Home Interactive | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

THE SURGE 2

BU SEFER TEK SOPADAN FAZLASI LAZIM

Valla benim anladığım odur ki; The Surge 2 aslında The Surge 1,5. Ekibin ilk oyunda aklına gelip de "Yav çok mu abarttık sanki?" dediği tüm fikirler buraya serpiştirilmiş gibi. Daha fiyakalı ama abartılı düşmanlar, geniş yeşillik alanlar, kendi karakterimizi yaratabilme olanağı ve daha hızlı bir oynanış bu çok da lazım olmayan devam oyununda bizleri bekliyor olacak. İlk oyunu daha başlarda kazandığım sopayla bitirmiş biri olarak diğer silahların daha işlevsel olmasını bekliyorum bu sefer yoksa bozuşuruz bak. Öte yandan vücudun belli parçalarına odaklanan dövüş ve geliştirme sistemini beğenmiştim ilk oyunun. Şimdi ne güzel bağ bahçe tarzı mekânlar da geliyor, acaba diyorum The Surge gerçekten kendini bulur mu bu oyunla? Umut dünyası, bekliyoruz bakalım... ■ **EREN E.**



TÜR: Aksiyon / Hayatta Kalma | YAPIM: Techland | DAĞITIM: Techland | ÇIKIŞ TARİHİ: -

DYING LIGHT 2

win | ps4 | one

SEÇİM PARKURUNDA KOŞMAK HİÇ BU KADAR ZOR OLMAMIŞTI

Seçimler ve sonuçları rol yapma oyunlarında çok sıklıkla karşımıza çıkan bir konsept olsa da parkur tabanlı, enfeksiyon sonrası dünyayı konu alan FPS oyunlarında… pek de alışık olduğumuz bir konsept değil. Ee, ama Anlatı Tasarımcısı olarak Chris Avellone'u işe alırsanız durumun bu olmasına çok da şaşırmamak lazım tabii.

Dying Light 2, E3 videosunda olduğu gibi Gamescom sunumunu da yine seçimler ve sonuçlarına odaklanan dünyası üzerine kurmuştu. Geceleri terör estiren enfeksiyonlulara neredeyse hiç dokunmadan tamamen gün ışığının hüküm sürdüğü anlarda oyun dünyasında nelerin değiştiğini canlı bir demoyla gösterdiler. Oyunu oynayan yapımcı "Peacekeeper" ya da kısaca "PK" olarak anılan askerî yapıdaki organizasyonu desteklediğinde dünyanın nasıl değiştiğini gördük önce. Su kulesine asılan propaganda bayrakları, herkes için bedava su, enfeksiyonlulardan arındırılmış daha güvenli sokaklar ancak bir yandan da katı, askerî bir demir yumrukla en ufak suçu bile acımasızca cezalandıran bir yönetim. Öte yandan PK'ları seçmediğimizde dünyanın ne halde olacağını da görme şansı elde ettik; parayla satılan sınırlı su, tekinsiz ve tehlikeli sokaklar, bir parça anarşi ama özgür bir halk vardı. Bu basit ve sadece tek bir göreve odaklanan örnekler bile *Dying Light 2*'nin yeni yolunu gayet güzel özetliyordu: Yaptıklarınıza reaksiyon veren ve kesin bir iyi ya da kötü sonucu olmayan, grinin tonlarını taşıyan seçimlerle bezeli bir dünyayı yani. Eh, Chris Avellone gibi doktorasını gri seçimlerden almış bir sektör devinin eli değmişken daha azını beklemek olmazdı zaten. ■ CAN



TÜR: Aksiyon / Macera | YAPIM: Eidos Montreal | DAĞITIM: Square Enix | ÇIKIŞ TARİHİ: 14 Eylül 2018

SHADOW OF THE TOMB RAIDER

one | ps4 | win

MAYA LARA'YA AYRI BİR YAKIŞIYOR

Eski *Tomb Raider* oyunlarının hem en çıldırtıcı hem de en tatmin edici yanı daha yeni yeni gelişen 3D ve pikselli kaplamalı bölümler içinde yolunu bulma meşgalesiydi. Ormanda panter, dinozor avlamak nadiren olurdu, mistik düşmanlar ve hele hele insanlar çok az karşımıza çıkardı, olayımız o piksel cehenneminde yolumuzu bulmaktı. İşte yeni Gamescom bilgileri ışığında biraz da olsa o ahir çağlara döneceğimiz müjdelendi.

Daha çok sualtı ve bulmaca çözme ve biraz da gizlilik gösteren videoyu transit geçersek oyunda savaş, keşif ve bulmacalar için 4 ayrı zorluk seviyesi olacağı açıklandı. Örneğin en zor ayarda düşmanlar parlamaz ve otomatik can doldurma olmazken bizi doğru yola teşvik eden beyaz boyalar ve bulmacaları çözmemize yarayan belirteçler de uçuyor. Yani kendi duyularınızla baş başa kalıyorsunuz oynarken ki ben böyle bir yaklaşımı alıp başıma koyarım.



« En üst zorlukta, yol işaretleri bile olmadan nasıl yolumuzu bulacağız biz burada?

Bunun dışında New Game+ seçeneği de bayağı şenlikli gelecek ve uzak, yakın veya gizlilikle savaş tercihinize göre ekstra bir yetenek ağacı açılacak. Hatta bu yola uygun yeni silahlar ve kostümler de zaten kalabalık olan sırt çantanıza ekleniyor. Dolayısıyla oyunu ilk seferde örneğin normal zorlukta bitirip sonrasında zora geçip bambaşka bir hissiyat almanız mümkün. Bu da tabii ki ömrünü uzatacaktır yapımın. Benim pek sevmediğim noktaysa Lara'nın biraz tipinin kaymış olması. Bir *Rise of*'a bakıyorum bir buna bakıyorum, aradaki animasyon kalitesinin düşmüş olduğunu şaşkınlıkla gözlüyorum. Son olarak oyunun Nvidia'nın yeni RTX teknolojisini de destekleyeceğini belirteyim. Artık böbreğimizi mi satarız banka mı soyarız o kartlar için bilmemekle beraber özellikle sualtı ve festival alanı kısımlarında oyunun RTX sahiplerine görsel bir şölen yaratacağını ön görmek zor değil. ■ EREN E.

win | ps4 | one

TÜR: Korku / Sinematik Macera
YAPIM: Supermassive Games
DAĞITIM: Bandai Namco | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

THE DARK PICTURES ANTHOLOGY: MAN OF MEDAN

BİR KORKU DİZİSİNİN BAŞLANGICI GİBİ

Supermassive Games, Until Dawn'la önemli bir başarıya imza atmıştı. Kelebek etkisi mantığını dibine kadar yaşadığımız oyunda adeta bir film izliyor gibiydik ve bu filmde kimin ölüp kimin hayatta kalacağını bizim kararlarımız ve çoğunlukla da hatalarımız belirliyordu. Supermassive bu tarzı çok sevmiş olacak ki Gamescom'da The Dark Pictures Anthology isminde yeni bir seri duyurdu.

Evet, bu bir oyun değil, bir seri. Bir korku antolojisi ve içinde çok sayıda oyun olacak. Serideki her bir oyun farklı karakterler, apayrı bir hikâye, bambaşka ortamlar içerecek ve korku türünün farklı farklı alt dallarını konu edecek.

Serinin ilk oyununun ismi Man of Medan. Hikâyesini bir grup Amerikalı turistin Güney Pasifik'te İkinci Dünya Savaşı'ndan kalma bir gemi enkazına dalış yapması ve olayların gelişmesi (olaylardan kastım ortaya çıkan doğaüstü yaratıklar ve karanlık sırlar) olarak özetleyebileceğim Man of Medan'da beş farklı karakteri oynayacağız ve bir kez daha kaderlerini biz belirleyeceğiz. Fragmandaki karakterlerden birini Shawn Ashmore'un (Quantum Break'te de vardı) oynadığını çıkardım ama diğerleri pek de tanıdık gelmedi.

Supermassive CEO'su Pete Samuels, Man of Medan'daki hikâye dallarının önceki oyunlarına göre çok daha fazla sayıda olduğunu ve oyunun çok sayıda sona ve senaryoya sahip olduğunun altını çiziyor. Bir korku sever olarak Man of Medan'ın başarılı olmasını ve antolojinin hız kesmeden devam etmesini çok isterim. ■ **ESER**



win | ps4 | one



"Mayday, mayday, az satıyoruz diyorlar, yardım gönderin, mayday!"

TÜR: FPS | **YAPIM:** DICE | **DAĞITIM:** EA | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 11 Ekim 2018

BATTLEFIELD V

EVET GAMESCOM, SON GELİŞMELER İÇİN SANA BAĞLANIYORUZ...

...dedikleri, ama arkadaki patlamalar ve ateş topları yüzünden katiyen bir şey anlamadığınız bir savaş haberi yayını düşünün. Gamescom Battlefield V için biraz öyle geçti sanki. Çok göz alıcı görüntüler gösterdiler ama o grafikleri kaldıracak bir bilgisayarımız olmadığı için omuz silkip, kardeş yeni ne var sen ondan bahset demek zorunda kaldık.

Dice'da bize dedi ki... Şey. Aslında pek bir şey söylemedi.

Ta E3 sayısında oyuna gelen değişik modlardan bahsetmiştik. Royale modu hakkında "önümüzdeki aylarda gelecek" dedikleri bilgi her halde oyunla birlikte ortaya çıkacak, çünkü başka yeni bir bilgi gelmedi. En son bir ateş halkası oyun sahasının üstüne kapanıyordu, o kadar. Hatta modun Dice tarafından yapılmadığı bile EA'in Star Wars birimi, topluluk koordinatörü tarafından Reddit üzerinden açıklandı. Ya da çıtlatıldı mı demeliyim?

Karakter kişiselleştirmenin co-op için çok mühim olacağından bahsettiler. Oyuncular Hücum, Destek, Keşif ve Paramedik olarak dört ayrı beceri üzerinden ilerleyebilecek ve kendi bölükleri içerisinde oyun tarzlarına göre farklı çeşitte oyuncular bulundurabilecekler. Bu da biraz oyun dinamiklerini canlandıracaktır diye umuyorum.

En çok üstünde durulan da fizik ve daha çok fizik. Grafiklerin, silah davranışlarının, oyun mekaniklerinin bir hayli gözden geçirildiğini üstüne basa basa söylüyor Dice ekibi. Ama oyun modları hakkında o kadar az bilgi var ki, bunu kasten mi yapıyorlar diye düşünmeden edemiyorum ne yazık ki. ■ **GÜLHİS**

win | ps4 | one | psvr

TÜR: Simülasyon | **YAPIM / DAĞITIM:** Bandai Namco
ÇIKIŞ TARİHİ: 18 Ocak 2019 (PS4, X-One) 1 Şubat 2019 (PC)

ACE COMBAT 7: SKIES UNKNOWN

EVE BİR KOKPİT Mİ KURSAK

Artık beklemekten helak olduğumuz *Ace Combat 7* nihayet Ocak ayında görücüye çıkıyor da biz de F serisi güncel ve gelişmiş uçaklardan daha çılgın tasarımlara varan geniş bir seçkideki uçaklarla it dalaşı yapma keyfine varabiliyoruz. Çıkış tarihi açıklaması dışında yeni Gamescom fragmanı hikâyedeki karakterlere odaklıydı ve ülkeler arasında yaşanacak savaşın oldukça büyük ölçekli olacağının sinyallerini verdi. Özellikle kadın karakterlere verilen önem dikkatimi çekti çünkü *Ace Combat*'ın tarihinde hep bir Tom Cruise stili yakışıklı pilotumuz başrolde olurdu. Yeni oynanış videosu kanyonların içinde yer hedeflerinin vurulmasına odaklanırken Thrustmaster ve Hori'nin tanıttığı yeni uçuş kontrolcüleri de yapımcıların olabilecek en iyi deneyimi yaşatmak için hiçbir masraftan kaçınmadığını daha bir vurguladı. Ace Combat 7 ayaklarımızı yerden sağlam kesecek belli ki. ■ **EREN E.**



win | ps4 | one

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Mimimi Productions | **DAĞITIM:** THQ Nordic
ÇIKIŞ TARİHİ: -

DESPERADOS III

KÖKLERE DÖNÜŞ

Shadow Tactics'i oynayan hemen hemen herkes şu cümleyi sarf etmiştir herhalde: Keşke bu adamlar yeni bir *Commandos* yapsa. Eh... Bu hayalimiz henüz gerçekleşmedi ama onun yerine muadili geldi. Vakti zamanında *Commandos*'un formülünü başarıyla vahşi batıya uyarlayan *Desperados*, köklerine dönüş yaptığı yepyeni bir oyunla karşımıza çıkmaya hazırlanıyor.

Elimizdeki bilgiler şimdilik oyunu Mimimi Studios'un yapacağı ve izometrik kameraya geri döneceğimizin sinyallerini veren ekran görüntüleriyle sınırlı. Ha, bir de Gamescom videosundan Cooper, Doktor ve Kate karakterlerinin geri geleceğini biliyoruz. Onlara Sanchez olamayacak kadar iri ve sakallı bir adamla gizemli bir kedili kadın eşlik edecek. Diğer karakterlerdense şimdilik iz yok. ■ **M. İHSAN**

win | ps4 | one

TÜR: Dövüş | **YAPIM:** Spike Chunsoft | **DAĞITIM:** Bandai Namco
ÇIKIŞ TARİHİ: 2019

JUMP FORCE

ZEHAHAHAAA!

Shounen Jump karakterlerini bir araya getiren çok oyun oldu ancak hiçbiri Batı'da patlama yapamadı. Geçen E3'te ortaya çıkan *Jump Force*'sa gerçekçiye yakın görselliğiyle bayağı büyük ilgi çekmeyi başardı şimdiye kadar.

Gamescom'daysa daha fazla oynanış gördük. En muhteşem anime dövüş oyunu olmasını beklemiyorum Jump Force'un ama karakterleri hem kişilikleriyle hem teknikleriyle güzel yansıtmışlar gibi dövüş alanına, keyifli olacağına da şüphem yok. Daha fazla oynanışın yanında yeni karakterler de tanıtıldı: Vegeta, Sanji, Sabo, Blackbeard, Gon ve Hisoka. E3'ten sonra Bleach karakterleri de duyurulmuştu, böylece 5 seriden 15 karakter oldu. JoJo, My Hero Academia gibi serilerden henüz ses olmasa da gelecektir onlar da, inanıyorum.

Ha bir de çıtlatılan yeni karakter yaratma meselesi var, onun için bekleyeceğiz biraz daha. ■ **ÖMER**

win

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Blue Byte | **DAĞITIM:** Ubisoft
ÇIKIŞ TARİHİ: 2019 Kış

THE SETTLERS

KÖYÜMÜZ KÖYLÜMÜZ

Mikro yönetim odaklı strateji oyunlarının atalarından sayılabilecek seriye yeni bir üye geliyormuş, buyursun gelsin. Vaktinde bir ekmek üretmek için kırk takla attığım (Hasadı topla, değirmende öğüt, aman suyu da unutma, fırında pişir, dakikasında yesinler, yok öyle yağma!) oyunda ne yenilikler olacak? Arena dövüşleri var gibi geldi bana, gladyatör mü yetiştiriyoruz yoksa? Gördüğüm kadarıyla ordular da kalabalıklaşmış. Ardından ağıt yakmak için daha çok asker mi üreteceğiz şimdi? Bin bir emekle kurup büyüttüğümüz şehrin talan edilmesini izleyip kederlenecek miyiz? Kendimizle zorumuz ne yahu, neden saç baş yolmak için oyun oynayalım ki? Ama olsun, köylülerimiz yine şirin! ■ **ENGİN**





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** BioWare | **DAĞITIM:** Electronic Arts | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Şubat 2019

ANTHEM

win | ps4 | one

YİNE BİR HEZİMET Mİ YOKSA BIOWARE'İN YENİ MİLLİ MARŞI MI?

Fuar alanına gelenler EA'in fuardaki yüzü olarak sadece *Battlefield V* ve FIFA 19'u görmüş olsa da Salon 1'in tamamını kaplayan özel EA alanında, kapalı kapılar ardına gizli *Anthem* vardı bir de aslında. Sadece basının tecrübe edebildiği bu özel demoda pek yeni bir bilgi edinmemiş olsak da (çünkü E3'te gösterdikleri kısmı içeriyordu) oyunu bizzat oynama şansı buldum.

Yapımcılardan birinin de bize eşlik ettiği demoda "Ranger" sınıfı bir zırhla Iron Man misali uçarak bol bol aksiyona girdim. Burada E3 videosunun üzerine yapılabilecek en büyük ek yorum kontrollerin gayet rahat, oynanışın da şahane akıcı oluşu. Zıplarken sol thumbstick'e basıp ittirerek anında uçmaya başlayabiliyorsunuz. Uçmak derken öyle sınırsızca, motorlara abanarak uçmaktan bahsetmiyorum ama *Anthem*'ın dikey dünyasını rahatlıkla gezebileceğiniz kadar uçmak mümkün. Zırhınızın motoru çok ısınırsa kısa bir süreliğine inmek durumunda kalıyorsunuz lakin arada suya falan dalıp ya da şelalelerin altından geçip zırhı soğutmanız da mümkün.

Dikey dünya demişken, sanırım beni demoda en çok etkileyen şeylerden biri dünyanın yatay bir şekilde uzanan bir düzlemden çok gökyüzü ve su altını da sonuna kadar kullanan dikey bir yapıya sahip olması oldu. Gerçekten de hem havada hem suda apayrı dünyalara girip keşif yapabilmek hoş bir duygu ve doğrudan içinizdeki meraklı kâşife sesleniyor. Her neyse, demoyu öyle çok da adım adım anlatmayacağım, zira merak eden için E3 Gameplay diye aratınca çıkıyor bizim oynadığımız kısımlar.



Ranger diğer javelin sınıflarına göre (oyundaki zırhlara "javelin" deniyor) oynaması daha basit, her alana biraz biraz yeten bir zırh türü. Asıl oyunda da ilk elimize geçecek javelin'miş zaten. Yakın dövüş için bir adet şok sopası var; düşmanları doldurabilen güzel bir buz bombası, lazer saldırısı ve süper saldırı olarak da güdümlü misil yaylımı yapabiliyor. Tek başına iyi güzel olan bu yetenekler, takım arkadaşlarınızla iletişim ve uyum içerisinde olduğunuzda daha da bir ön plana çıkıyor. Özellikle çok fazla düşmanın konuşlandığı bir noktada gruplara ayrılarak bunu daha güzel tecrübe ettik. Bir kısmımız dövüştüğümüz alanda tepeye konuşlanmış keskin nişancıları indirirken kalanlarımız da buz bombalarıyla toplu olarak duran düşmanları önce dondurup, sonra da yakın menzilli silahlarla tepelerine indik. Bu tarz hareketleri kombine bir şekilde gerçekleştirdiğinizde ya da birbirini destekleyen saldırılar yaptığınızda kocaman COMBO yazıları çıkıyor ve verdiğiniz hasar katlanıveriyor. Bu da sizi takımınızla daha uyum içinde oynamaya, iletişim kurmaya itiyor. Bu noktada en büyük endişem, *Anthem* tarzı takım oyununu öne çıkartan oyunların genel sorunu olan arkadaşlar ve topluluk oyunu oynamayı bırakırsa yalnız kalma ihtimali. Sunum bittikten sonra herhangi bir soru - cevap seansı yapmadıkları için tek kişi oynamaya ne kadar müsait olduğunu bizzat soramadım ancak sonradan yaptığım araştırmalar tek kişilik oynanışı da yabana atmayacaklarını gösteriyor.

BioWare geliştiricisinin bir Colossus oynayarak bize oyunu öğrettiği demo bundan sonrasında şu meşhur örümcek boss savaşına geldi. 4 kişilik grubumuz bu örümceği belli bir sağlığa düşürdükten sonraysa kısa demonun da sonuna gelmiş olduk. İşin doğrusu bu kısa ve öz *Anthem* deneyiminden oyunun tam sürümü için meraklanmış bir şekilde kalktım. Oyunun önü açık, potansiyeli bol gözüküyor; mikro ödeme ya da saçma tasarım tercihleriyle katletmezlerse çıktığında gerçekten de BioWare'in yeniden doğuşu ve hatta yeni milli marşı olabilir. ■ **CAN**

win | ps4 | one

TÜR: Gizlilik / Aksiyon | **YAPIM:** IO Interactive
DAĞITIM: Warner Bros. | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 13 Kasım

HITMAN 2

TEK BAHANENİZ DE YALAN OLUYOR, YA NE!..

Şu oyunu kime önermeye çalıştıysam, parça parça oluşundan dolayı herkes bir mırın kırın ediyordu. IO Interactive toplu-ca yükselen bu yakınma seslerini duymuş ola-cak ki, E3'te bize Hitman 2'nin bütün bir oyun halinde çıkacağını söylemişti. E artık oyunu alacağınız kesin olduğuna göre...

Gamescom'da yayınlanan demoda üstünde durulan değişiklikler yapay zekâ ağırlıklı. Bu sefer hedefleri temizleyebilmek için çok daha çetrefilli işlere kalkışmanız gerekecek. Ama bunun yanı sıra oyunda birinci sezondakinden daha fazla interaktif parça var. Artık kalabalığa karışıp çalı çırpının içine saklanabileceğiz. Bu kalabalığın ve çalı çırpının dağılımı da bölgeden bölgeye değişecek. Hedeflerin yapay zekâsı da Ajan 47'yi daha çok uğraştırmaları için gözden geçirilmiş. Ayrıca ilk sezonun da bu özelliklere sahip bir versiyonu Hitman 2'ye dâhil olacak. Böylelikle hem oyunu bitirmiş olanlar yeni bir deneyim için geri dönebilecek hem de bölümlü yapıdan dolayı oyuna burun kıvırmış olan arkadaşlar bir şey kaçırmamış olacaklar. ■ **GÜLHİS**



win | ps4 | one



Bazuka gibi ilkel, hafif silahlarımız da var tabii.

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Avalanche Studios | **DAĞITIM:** Square Enix | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Aralık

JUST CAUSE 4

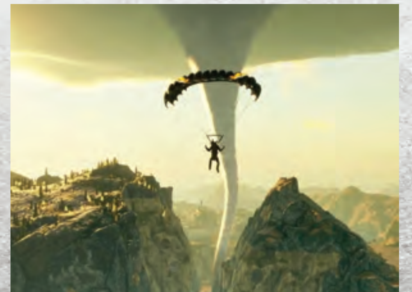
AYAKLARI YERE BASMIYOR

Gamescom'da tanıtılan oyunlar arasında sabırsızlıkla ve en çok beklenenlerden biri Just Cause 4 idi dersem, abartmış olurum. Ama tabii aksiyon türü içinde, oyunsever toplulukta her zaman ayrı bir yeri vardır Rico Rodriguez'in ateşli maceralarının. Serinin üçüncü oyunu kısa ve klişe öyküsüne rağmen, hızlı ve bol patlamalı, ortalık karıştırmalı yapısıyla eğlence dozajını belli bir düzeyde tutmayı başarmıştı. Son fuarda gösterilen, kısa ve numunelik oynanış videolarından öğrendiğimize göre aynı yapı korunacak, bir sürü özelliğin ve geniş, renkli bir haritanın eklenmesiyle hem de.

Saçındaki kırlar biraz daha artmış Rico Rodriguez'le bu kez bir Latin Amerika adasında uçacağız. Öyle birkaç saniyelik değil, bayağı göklerde süzülecek esas çocuk Rico. Kolundaki özel aletinden fırlayan tellerle bağladığı eşyalar havaya bırakılacak, bu uçan eşyaları, cip, kamyon veya konteynerlerin dört köşesine bağladığımızda havada gidebilen araçlar yapmış olacağız. Şiddeti ve yönü değişen rüzgâr özelliği de ekleniyor ayrıca. "Fırtına kovalayan" adlı, rüzgârı ve düşman askerlerini, donanımlarını önümüze katıp sürükleyeceğimiz özel bir aracımız olacak. Işın tüfeğinin ikinci işlevini kullanarak drone'lar çağıracağız; iki bidon, varil, tanker vd. birbirine çarparak patlayabilecek, Rico'nun özel kancasına bir sürü yenilik eklenecek.

Fuarda hakkında az ayrıntı verilen konuysa öykü. Bu kadar aksiyon, uçan kaçan başkahraman, patlayan ıvır zıvır, mini jet gibi yeni araçlar arasında öyküyü çok merak etmiyorum tabii... ■ **NOYAN**





GAMESCOM 2018

win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Gunfire Games | **DAĞITIM:** THQ Nordic
ÇIKIŞ TARİHİ: 27 Kasım 2018

DARKSIDER III

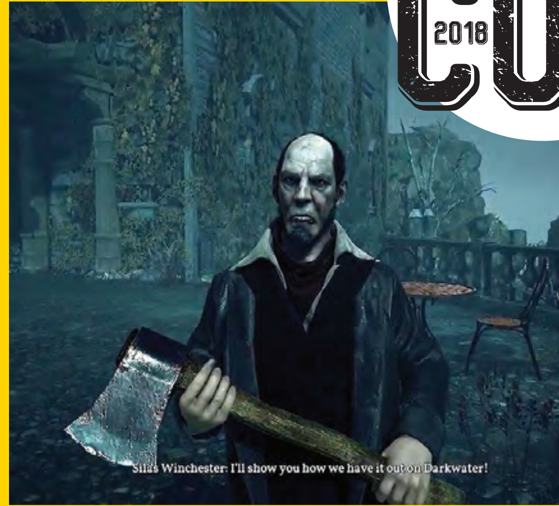
O TOPUKLULARLA YARATIK DÖVMEK ZOR OLMUYOR MU FURY..?

Mahşerin dört atlısı yeniden sahnede. Bu sefer mitte bahsedilen dörtlüden en ateşlisi (kelime anlamıyla), son kalan Nephilim'lerden biri olan Fury'yiz. 40 dakikalık Gamescom demosunda oyun bayağı görücüye çıktı artık. İlk dikkat çeken, Fury'nin kamçı şeklindeki silahı. Bu silahla birden çok yaratığı dövebildiğimiz gibi, platformlar arasında da salınabileceğiz. Bunun dışında Fury'nin düşmanlara hızlı darbeler indirdiği nançakuları ve ateş büyüsünün gücü de var cephanesinde. Ayrıca demodan gördüğümüz üzere, Fury ateş gücünü aldıktan sonra, yalnızca saç rengi değişmiyor, lavaların üzerinde yürüyebilme, ateşle uzun zıplamalar yapabilme gibi özellikler de kazanıyor.

Oyun, *Darksiders 2*'yle aynı zaman diliminde geçecek ve Fury, 7 ölümcül günahın fiziki formlarıyla savaşmak için dünyaya indirilmiş olacak. Bu formlar karşımıza boss olarak çıkacaklar ve her bölümün tasarımı, o bölümün boss'uyla uyumlu olacak. Ayrıca tanıdık düşmanlarla birlikte yeni düşmanlar da göreceğiz.

Darksiders meraklıları 27 Kasım'da düşman kamçılamaya hazırlansın.
■ **İPEK**





win | ps4 | one

TÜR: Macera | **YAPIM:** Cyanide | **DAĞITIM:** Focus Home Entertainment | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 30 Ekim 2018

CALL OF CTHULHU

DELİLİKTEN ÖNCE SON ÇAĞRI

Call Of Cthulhu'nun nicedir merakla beklediğim oynanış videosu Gamescom'da nihayet görücüye çıktı, bu sayede az da olsa yepisyeni bilgiler edinmiş olduk. Öncelikle, şimdiye kadar yayınlanan ekran görüntülerinin aksine, oyunun birinci şahıs kamera açısından oynanacağı resmen kesinleşti. Ki bence bu süper bir haber. Özellikle de *Dark Corners of the Earth*'ün bu bakış açısının atmosfer açısından biçilmiş kaftan olduğunu ispatladığı düşünüldüğünde...

Eski bir savaş gazisi, iflah olmaz bir alkolik olan dedektifimiz Edward Pierce'ı da ilk defa iş başında görmüş olduk videoda. Edward'ın doğaüstü güçleri yok ama kendisi çok dikkatli bir gözlemci. Bu sayede başkalarının göremediği ayrıntıları fark edebiliyor, ipuçları topluyor ve bir odada yaşanan olayları kafasında sahnelendirebiliyor. Ama Cthulhu mevzu bahis olduğunda her zaman olduğu gibi, bilginin de bir bedeli var. Ne kadar çok şey öğrenirsek bu dünyada yalnız olmadığımızı giderek daha fazla fark ediyor, Yüce Eskilerin varlığının bilincine vardıkça akıl sağlığımızı yitirme aşamasına geliyoruz. Tırlatma tarihimizse 30 Ekim. ■ **M. İHSAN**



win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Gunfire Games
DAĞITIM: Perfect World Entertainment | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

REMNANT: FROM THE ASHES

FASON 2

Silahınızla canavarlara daldığınız müphem bir oyuna daha hazır mısınız?

Bakmayın böyle dediğime, aslında Remnant'ın Gamescom demosu ilgi çekici durmuyor değil. Dünyayı bir çeşit yabancı yaşam formunun sardığı, insanların tutup bu yaşam formlarına karşı savaşacağına birbirine düştüğü bir dünyada tek başınıza ya da ekibinizle hayatta kalmaya çalışıyorsunuz. Daha bu girişle bana biraz The Division'ı hatırlatmıştı ama daha renkli ve uzaylılı düşünün. Gerçi... Canavarlar da biraz The Last Of Us zombileri-ne mi benziyor..?

Remnant'ı amalgamıymış gibi durduğu oyunlardan ayıran en önemli özelliği dinamik dünyası. Düşmanlar, loot'lar ve kaynaklar her oyuna girişinizde de rastgele ortaya çıkıyor. Aynı zamanda ilerledikçe bu varlıkların geldiği farklı evrenlere de yolculuk edebiliyorsunuz ve her yeni evrende yeniden savaşmayı öğrenmeniz gerekiyor. Çünkü farklı yaratıkların farklı saldırı dinamikleri var.

Zorluk düzeyi biraz yüksek olacağı söylenen Remnant'ın benzeri olduğu daha köklü oyunlardan oyuncu çalıp çalamayacağınıysa önümüzdeki sene göreceğiz. ■ **GÜLHİS**







»
Köylerde ve şehirlerde istediğimiz gibi gezebilsek de istediğimiz yere direkt gitme opsiyonu da var ki oyunu çok pratikleştiriyor.

win

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM / DAĞITIM:** TaleWorlds Entertainment | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

MOUNT AND BLADE II: BANNERLORD

NAL VE ÇELİK SESLERİ İYİCE YAKLAŞIRKEN

Arada küçük sürprizler yapın sevdiceklerinize, onları şaşırtın demiyorlar mı? TaleWorlds o arayı biraz uzun tutuyor olabilir belki, ama olsun. İlk oyunun çıktığı gün yaptıkları gibi bir sürpriz gelecek sonunda diye umutla bekliyoruz yıllardır. Nitekim bu bekleyişin son demlerine geldiğimizin işaret fişeği oldu Gamescom. *Mount & Blade II: Bannerlord*'un tek kişilik hikâye modundan bir oynanışla yüreğimize bir nebze de olsun su serptiler. Yolun sonuna yakın olduğumuzu, yılların özleminin 2019'da son bulacağını öğrenmiş olduk.

Kalbimizde ve kişisel oyunculuk hikâyelerimizde kendisine sağlam bir yer edinmiş oyunun devamı beni bir miktar korkutuyordu açıkçası. Belki beklentileri karşılayamayacak, çok eleştirilecek, zaten emekleme sürecinden bir türlü çıkamayan oyun sektörümüzü yeniden bir fetret devrine sokacaktı. O yüzden endişeleniyordum. Geçmiş zaman kipiyle yazdığımı fark ettiniz değil mi? Gözünüzden de hiçbir şey kaçmıyor maşallah :) Gamescom sonrası daha rahat ve umutla bakabiliyorum geleceğe; "*Mount & Blade II* iyi bir oyun olacak" cümlesini daha özgüvenli bir şekilde kurabiliyorum artık.

Gamescom'u atlılar bastı!

Katılımcılara oynatılan kısımda karakter yaratma ekranı açık değildi, bunun yerine yapımcıların hazırladığı üç karakterden birini seçip oyuna giriyordunuz. Yapımcı, detaylı bir karakter ekranı bulunduğunun altını çizdi. Böylece hepiniz içinizdeki Kara Murat'ı, Battal Gazi'yi, Malkoçoğlu'nu bilgisayar ekranlarına taşıma şansına sahip olacaksınız, endişeniz olmasın. Karakter gelişim ekranında ciddi bir değişiklik yapıldığı görülüyor. Kullandıkça geliştirdiğiniz 18 özellik var, bu özelliklerin kendilerine has yetenekleri bulunuyor. Dolayısıyla genel bir tecrübe puanı kazanıp onu istediğiniz gibi dağıttığınız oyunlardan farklı bir tablo söz konusu. Bir de yetenek odaklama (skill focus) diye bir özellik bulunuyor. Bu özellikle nereye yoğunlaşacağınıza karar verme ve karakterinizi o alanda daha hızlı geliştirme imkânınız bulunuyor. Her seviye atladıkça verilen 2 yetenek odak puanınızı nereye harcayacağınıza karar vererek kendi stilinizi zamanla oturtacaksınız anladığım kadarıyla.

Oynatılan kısımlarda silah, zırh vs.'yle kişiselleştirmede çeşitlilik hakkında fikir verebilecek noktalar da bulunuyordu. Envanter ekranında silahlar, zırhlar ve çeşitli teçhizatın karakterin görünümünü nasıl değiştirdiğini görebiliyordunuz. Tam bu noktada belirtilebilecek bir şey; karakterin savaş durumu ve sivil hali (şehirlerde gezerken bulunacağı hal) arasında bir ayrım yapıldığı ve karakter envanter ekranında bu iki durumun ayrı şekilde düzenlendiğine ilişkin detaydı. Böylece karakterinizin şehirde hangi kıyafetle dolanıp hangi silahı taşıyacağını, savaş halinde hangi zırhı giyeceğini, hangi silahları kuşanacağını belirleyebiliyorsunuz. Oyuna eklenen bu türden ufak detaylar bana kalırsa alınan zevki artıran hoş geliştirmeler. Yapılan pek çok geliştirme ve yenilikle yapımcılar bu konuyu önemsediklerini ortaya koymuş durumdalar. Bunun altını özellikle çizmek gerektiğini düşünüyorum, çünkü arayüz oynanışı kolaylaştıran ve hızlı hamleler yapmanıza imkân veren dokunuşlarla çok hoş bir hal almış. Mesela görev alacağınız kişilere ve şehirdeki belirli noktalara hızlı erişim, karakteri görev peşinde bir o yana bir bu yana koşturup duranlar için çok faydalı bir özellik olacak şüphesiz :) Şehirde gezerken Alt tuşuna basarak önemli kişilerin, yerlerin ve nesnelerin görüntülenebilmesi de bir başka kolaylık.

Karakter ilişkilerinin oyuna etki ettiğini de öğrenmiş olduk bu arada. Lider karakterlerle ilişkiler geliştikçe size daha fazla destek olabileceklerini, ayrıca bu karakterlerin kendilerine has özelliklerinin olduğunu, o özelliklerin de bize sağlayacağı desteği etkileyebildiğini öğrendik, sevindik. Ordunuzu hızlıca geliştirmenizde bu karakter ilişkilerinin ne derece etkili olacağını görmek için bir süre daha bekleyeceğiz mecburen. Karakterlerle konuşma ekranlarındaki animasyonlar da hoşuma gitti ayrıca.

Savaşlar alıştığımız gibi işte. Yine çok zevkli, keyif dolu saatler bizi bekliyor. Baltayı taşa değil adamların böğrüne böğrüne vuruyoruz. Veya bizi taşlayan kendini bilmez haydutların adamlarımız tarafından şişe dizilmelerini izliyoruz. Tercih bize kalmış. Savaş sonrası ekranında özet bilgileri görebiliyor, seviye atlayan adamınızın bulunup bulunmadığını takip edebiliyor, takip eden ekranlarda da o adamın geliştirilecek özelliğini seçebiliyoruz.

Son olarak, gördüğüm kadarıyla onlarca, yüzlerce saati gömebilecek dolulukta bir haritayla karşı karşıya bulunduğumuzu belirterek istemeye istemeye de olsa sözü toparlayayım.

Her oyuncu At & Pusat'ı tadacaktır!

Belki burun kıvıranlar, bu oyunu bir *The Witcher, Assassin's Creed, The Elder Scrolls*'la kıyaslayıp "Bu grafikler ne böyle, bu animasyon olmuş mu?" diye serzenişte bulunanlar çıkacaktır. Fakat bu oyunun bir AAA oyun olmadığını, ama kendi ölçeğinde sunduğu tecrübeyle nev-i şahsına münhasır bir oyun olduğu kabul etmek, hakkını teslim etmek gerekir.

Çok şey var anlatmak istediğim fakat şimdilik bu kadarla yetinmemiz lazım. Nasıl olsa oyun çıktıktan sonra bol bol konuşacağız. Şahsi düşüncem, kendisinden bahsettirmeyi başaracak bir yapımın geldiği yönünde. O zaman nalbantlara haber salın, demirciler de ocaklarını harlasın. Bol atlı ve pusatlı günler bizi bekliyor!!!

(Son not: *Kingdom Come: Deliverance* diye bir delikanlı varmış. Söyleyin mekânın asıl sahibi geliyor, bir zahmet boşaltıversin o koltuğu.) ■ **ENGİN**

TÜR: FPS | **YAPIM:** 4A Games | **DAĞITIM:** Deep Silver | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 22 Şubat 2019

METRO EXODUS

win | ps4 | one

КАК ДЕЛА АРТЁМ? (GÖRÜŞMEYELİ N'APTIN ARTYOM?)

Açtım Polyushka Polye'yi, verdim coşkuyu. *Exodus* geliyor gümbür gümbür :) İlk duyuru videosunda Artyom trene binip yollara düştüğünden beri beni de hype trenine bindirdi sağ olsun. Umarım sonu hüsran olmaz -ki öyle olacağına ihtimal vermiyorum. Gamescom'da paylaşılanlar da bu görüşümü destekliyor büyük oranda.

"Tiger" olarak adlandırılan ve adından da anlaşılabileceği üzere ormanda geçen bir bölümden oynanış videosu paylaşıldı. Oyunun sonbaharda geçen bu bölümünde, ormanın derinliklerinde hem insanlar hem mutasyona uğramış türlü hayvanlarla uğraşmak durumunda kalacağımız anlaşılıyor. Bir parantez açarak belirtmiş olayım, bazılarının metronun klostrofobik ortamından sonra yeryüzünde nasıl bir tecrübe yaşanacağı konusunda tereddütleri vardı ancak paylaşılan bölümle istenildiğinde yeryüzünde de bu gerilimli ortamın sağlanabileceğini gördük. Mutasyona uğramış bir kurt sürüsünden kaçan geyikleri izlerken "onların yerinde olmak istemezdim" diyebilirsiniz (ve tam o anda kendinizi onların yerinde bulabilirsiniz :)) Dev cüsseli bir ayıyla burun buruna gelip hayatınızın bir film şeridi gibi gözlerinizin önünden akışını da tecrübe edebilirsiniz (bölümü neden "Tiger" olarak adlandırıyorlar acaba, merak ettim şimdi).

Eski oyunlardaki cephane kıtlığı burada da devam edecek. Düşman sayısının çokluğu bir yandan bizleri elimizdeki cephaneyi stratejik kullanmaya bir yandan gizliliğe önem vermeye itiyor haliyle. Silah ve cephane geliştirmelerinde çeşitlilik de göz dolduruyor. Bir yay kaç farklı şekilde kullanılır sorusunun cevabını da *Exodus*'ta alabiliriz.

Üzerinde konuşulacak çok şey var, ama dişimizi bir miktar daha sıkıp 2019'u bekleyelim. Şimdi müsaadenizle Metro'daki son ışığı söndürüp geleyim bir koşu, biz dışarıdayken boşa yanmasın. ■ **ENGİN**



TÜR: Sinematik Macera | **YAPIM:** Dontnod Entertainment | **DAĞITIM:** Square Enix | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 27 Eylül 2018

LIFE IS STRANGE 2

one | ps4 | win

YEPYENİ BİR HİKÂYE

Max, Chloe ve Rachel'a veda etmeyenler varsa, bunun için hâlâ vaktiniz var. Zira yapımcılar artık onların hikâyesinin tamamen bittiğini, anlatacak yeni bir şeyleri olmadığını belirtmişler. *Life is Strange 2* yeni karakterlerle yeni bir hikâye anlatacak.

Bu sefer iki kardeşin yol hikâyesine tanık olacağız. 16 yaşındaki Sean ve 9 yaşındaki Daniel'ın, trajik bir olay sonrasında Seattle'daki evlerinden ayrılmaları gerekecek. Gamescom videosunda bu olayın ne olduğunu anlayamasak da polisler, silahlı çatışma ve telekinezi gücüyle ters çevrilmiş bir araba görüyoruz. Yeni doğaüstü yeteneklerden biri telekinezi olacak anlaşılan. Sean ve Daniel olaydan sonra polisten kaçarak Meksika'ya varmaya çalışacaklar oyun boyunca. Bu uzun yolda bir dolu tehlikeyle karşılaşacak (Chloe'yle de karşılaşsak olmaz mı?) ve bir *LiS* oyunundan beklenileceği üzere bu tehlikeleri çeşitli seçimler yaparak atlatmaya çalışacağız. Tabii ki her seçimin ciddi sonuçları da olacak.



« Yeni başkarakterlerimiz Sean ve Daniel'la tanışın.

Oyun erişkinliğe yaklaşmakta olan Sean'la henüz gelişim dönemindeki Daniel'ın kardeşlik bağına odaklanacak. Sean'ın Daniel'ı koruması gerektiğinin bilincinde olduğunu videoda görüyoruz, bunun dışında, Sean'ın Daniel'ı birçok konuda eğitmesi de gerekecek.

Yapımcılar, *Life is Strange*'in Max ve Chloe'den ibaret olmadığını, daha çok insanların kendilerini bulabileceği hikâyeler ve karakterlerden oluşan bir yapım olduğunu belirtiyor. İki kardeşin duygusal olacağı şimdiden belli olan hikâyesinin ilk bölümü, 27 Eylül'de bizlerle. ■ **İPEK**

win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** Experiment 101
DAĞITIM: THQ Nordic | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019 Yaz

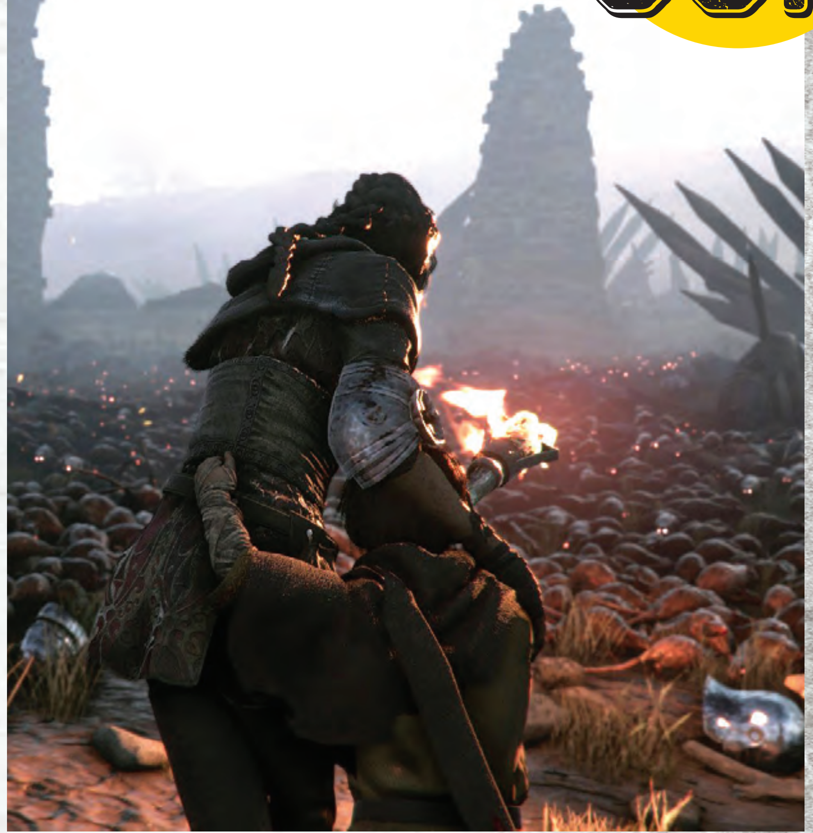
BIOMUTANT

EVDE BESLEMEYİN

Bir süredir sesi soluğu çıkmayanlarda bugünkü konumuz Biomutant. Duyurulduğu zamandan beri istikrarlı bir biçimde kendini geliştiren oyunda başkarakterimiz Rocket Racoon'un kuzeni olan böyle sincabımsı, rakunumsu bir şey ve çevresindeki etkileşimlerle genetiğini değiştirip yeni güçler kazanabiliyor. Daha önceki yazımda animasyonların kütük kaldığını ve özellikle iç mekânların düz mimarilerinin zevksiz durduğunu belirtmiştim. Sanki beni duymuş gibi yapımcılar da tam bu alanları geliştirip harıl harıl oynanışa yeni elementler ekleyerek oyunu coşturmuşlar resmen. Gamescom videosunda kapı parçalayan mekanik yumruklar, içine binip uzun mesafeleri zıplayabileceğiniz su kabarcıkları ve kullanımı hayli keyifli duran dev robotumuzla tanıştık. Üstelik mekânlar da bu sefer çok daha iyi görünüyordu. Bunların dışında karşımıza çıkan düşmanların çeşitliliğinde ve görselliğinde de bariz bir gelişme olunca ben açıkçası oyuna karşı daha bir yükseldim, eminim sizin de radarınıza girecektir bu oyun artık. Girsin yani… Seneye çıkıyor.
■ **EREN E.**



win | ps4 | one



Fare fobiniz varsa bu oyundan uzak durmanız gerektiğini söylemeye gerek yok sanırım.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Asobo Studio | **DAĞITIM:** Focus Home Interactive
ÇIKIŞ TARİHİ: 2019

A PLAGUE TALE: INNOCENCE

MASUMİYET KAVRAMI BİRAZ MUĞLAK BİR KAVRAM TABİİ

Geçen yıl E3'te duyurulan *A Plague Tale: Innocence* eminim ki fare fobisi olanların kalbine indirmişti. Yayınlanan görüntülerde fare sürülerinin insanları nasıl sarmalayıp yediğini görmüş ve oyunun 14. yüzyıl Fransa'sında, kara veba salgının en sıcak günlerinde geçtiğini öğrenmiştik.

Gamescom'da yayınlanan 16 dakikalık oynanış videosunda gördük ki E3'teki fareler buzdağının sadece görünen yüzüymüş. Bir kere şunu söylemek gerek ki AAA olmayan bir yapım için grafikleri gerçekten de muhteşem görünüyor ve yalnızca oynanış görüntülerini izlerken bile o çaresizliği hissetmek mümkün. Baş kahramanımız Amicia, erkek kardeşi Hugo ve Lucas isminde bir başka çocuk birlikte ilerliyor ve bir yandan fare sürülerinden, diğer yandan Fransa ve İngiltere orduları arasındaki savaştan uzak durmaya çalışıyorlar.

Oyunun türü her ne kadar aksiyon/macera olarak sınıflandırılmış olsa da bol miktarda bulmaca çözeceğimizi de görmüş olduk aslında. Bu bakımdan biraz *Brothers: A Tale of Two Sons* havası aldığımı da söyleyebilirim. Meşaleyle fareleri uzak tutmak, hatta fareleri askerlere yönlendirip kendimize yol açmak; bir sapan yardımıyla askerin elindeki meşaleyi düşürterek farelere yem olmasını sağlamak gibi aksiyonlar grubumuzu korumak için acımasız olacağımızı da gösterdi.

Fare sevenlerin çıkışını merakla beklemesi gereken *A Plague Tale: Innocence* muhtemelen gelecek yıl içerisinde teşrif edecek. ■ **ESER**

win

TÜR: Strateji | **YAPIM:** The Bearded Ladies
DAĞITIM: Funcom Games | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 4 Aralık 2018

MUTANT YEAR ZERO: ROAD TO EDEN

KONUŞAN ÖRDEKLER AŞKINA

İçinde insanımsı ördek olan oyunlarla sorunum olsa da (*Suikoden 3* severlere selam olsun) *Mutant Year Zero* beni tavladı gibi. *XCOM* benzeri bir taktik strateji olan yapım onun aksine sandbox açık alanlarda ve bazen de daha dar bölümlerde keşif imkânı sağlarken savaşlar genelde "baskın basanındır" hesabı gizlice yaklaşıp düşmanları şaşırtma esasına dayanıyor. İlk baştaki 4 mutant karakterimize zamanla yenileri eklenirken Arc denen üste de onları geliştirip öykülerini dinleyebileceğiz. Savaşları da oldukça keyifli görünen yapım bu tür oyunların taş-kâğıt-makas dengesini doğru sağlar (ki zorluğun yüksek olacağını şimdiden belirteyim) ve keyifli bir hikâyeyle bunu desteklerse 2018'in son ayında bizi gayet sağlam bir mücadele bekliyor demektir. ■ **EREN E.**





win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Frogwares | **DAĞITIM:** Bigben Interactive
ÇIKIŞ TARİHİ: 21 Mart 2019

THE SINKING CITY

BATSIN BU ŞEHİR, BİTSİN BU RÜYA

Gamescom'un en etkileyici videosu *The Sinking City*'nin sinematik videosuydu bana sorarsanız. Mekânlarıyla, karman çorman ürpertici sahneleriyle Lovecraft atmosferini müthiş veriyor. İzlemediyseniz hemen bir izleyip gelin.

Geliştirici Frogwares'i Sherlock Holmes serisinden tanıyor olabilirsiniz, *The Sinking City* de *Sherlock*'lara benziyor hafiften. Yine bir dedektifiz ve yine gizemli kalmış olayları çözüyoruz ancak yarısı suyun dibine batmış Oakmont şehrinin atmosferinin komple farklı olması dışında doğaüstü sezgilerimiz, akıl sağlığı mekaniği, sınırlı mühimmatla hayatta kalmaya çalıştığımız aksiyon tarafı derken oynanış olarak da çok farklı bir yapım bu.

Şu anki alfa versiyonunda görsellik ve animasyonların biraz daha gelişmesi gerek gibi duruyor ancak onun dışında her şey yerli yerinde gibi. Korku ve Lovecraft temalı oyunları sevenler radarlarına alsın. ■ **ÖMER**

win | ps4 | one

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Cyanide Studio
DAĞITIM: Focus Home Interactive | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 9 Ekim 2018

SPACE HULK: TACTICS

ÖLME SIRASI HENÜZ GELMEDİ

XCOM'un yeniden popülerleştirdiği taktik-strateji yapısında ekmek olduğu *XCOM 2*'nin ilk oyunun başarısını ileriye taşımasıyla anca fark edildi galiba. *Space Hulk: Tactics*'se, özellikle damarlarında zaten masaüstü oyunlarının kanının akması sayesinde türün iyi örneklerinden olabilir.

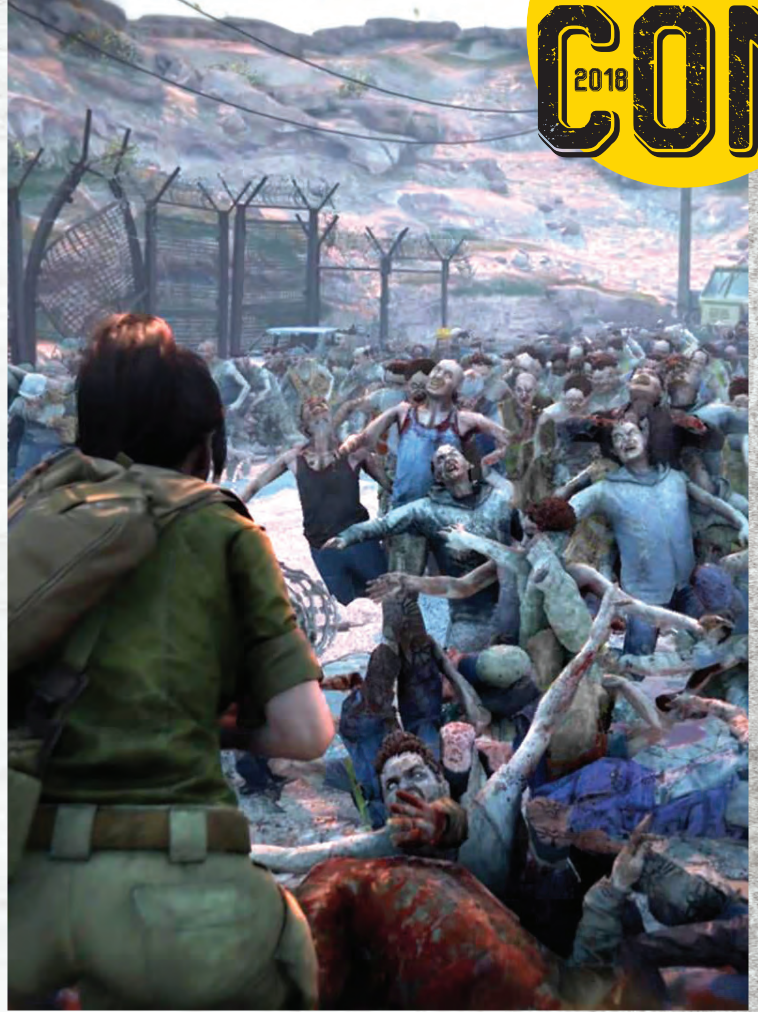
Aşırı donanımlı askerler olan Space Marine Terminator'leri veya yaratığımsı Genestealers'ları kontrol ettiğimiz ve seçimlerimize göre şekillenecek iki farklı senaryo, en ufak detayına kadar kişiselleştirilebilir askerler, gelişmiş bir harita editörü, üst düzey görsellik, yenilikçi ve derinlikli bir kart sistemi derken yılın beklenmedik strateji bombalarından olabilir. Evet biliyorum, çoğu Warhammer oyunu orta kalite oluyor, ağızları açık bırakanları nadiren geliyor ancak *Space Hulk: Tactics*'in ikinci gruptan olacağına dair umutlarım az değil. ■ **ÖMER**





Days Gone'daki güruh halinde koşturan zombi meselesi ilginizi çektiyse onun öncesinde World War Z'ye göz atmak isteyebilirsiniz.





TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Saber Interactive | **DAĞITIM:** Paramount | **ÇIKIŞ TARİHİ:** 2019

WORLD WAR Z

win | ps4 | one

ALTTA KALANIN CANI ÇIKSIN

2013'de çıkıp da herkesi fena halde ters köşe yapan ve romanıyla geçtiği mekânlar dışında neredeyse bağlantısız bir filmdi World War Z. Serkeş modunda, puşili ve en bitik halinde bile kola içerken topumuzdan karizmatik görünebilen bir Brad Pitt'e yaslamıştı film sırtını ve devamı gelecek kadar hasılat yapmayı da başarmıştı. İşte o konseptten uyarlanan 4 kişilik bir co-op hayatta kalma oyunuydu 2017'de duyurulan bu uyarlama. *Left for Dead*'i fena halde anımsatan oyundan (ama bu FPS değil omuz kamerası) ses soluk yok diyorduk ki Gamescom'da ortamı bombaladılar resmen. Oynanış videoları, röportajlar, fragmanlar derken elimizde sürüyle güzel içerik var bu sefer.

Dikkatimi ilk çeken şey üstümüze haldır huldur gelen zombi sürüleri oldu (sizin de üstünüze gelseler sizin de dikkatinizi çekerler kanımca). Sürü deyince aklınıza 50-60 tane ipini koparmış zombi gelmesin ama. Tıpkı filmdeki gibi yüzlercesi tek bir yönde hareket eden, üstelik bunu da epeyce hızlı bir şekilde yapan vahşi canavarlar düşünün. Bir böcek sürüsü gibi toplaşıp üzerinize hücum eden ve fena halde Snickers eksikliği çeken bu arkadaşları durdurmak oyundaki ana etkinliğimiz. Düşmanların yapay zekâsı (zombide zekâ... ok...) öyle ayarlanmış ki siz ne yaparsanız yapın engel tanımadan üzerinize gelecekler. Yüksek bir yerdeyseniz filmdeki gibi tepeleme bir piramit yapıp olduğunuz yere ulaşacaklar veya kurduğunuz tuzaklara takılanların üzerinden aşıp gelecekler. Bu kısım tabii akıllara direkt *Metal Gear Survive*'ı getirse de *WWZ* ondan daha tempolu ve oynaması rahat bir yapım olacak. 4 kişi olunca herkes farklı bir role bürünebilir olacak ve başlangıç ekipmanlarımız da buna göre şekillenecek. Oyunda da kitaptaki ve filmdeki gibi 3 ana alanımız var: New York, Kudüs ve Moskova. Tek kişilik modda buradaki dörder kişinin hayatta kalma mücadelesine odaklanacağız ve hepsinin (yani toplamda 12 kişinin) detaylı arka plan öyküleri ve dünyayı zombiler basmadan önceki hayatlarına göre özellikleri olacakmış. Zamanla kazanacağımız tecrübe puanlarıyla karakter sınıfımızı güçlendirip yeni yetenekler almak ve olanları geliştirmek de olası. Onun dışında zombi vuruyoruz boyuna ve çoklu oyuncu modunda aynı yerlerde oynasak bile bizim başarı oranımıza göre değişen bir zorluk olacağından dolayı her seferinde farklı bir deneyim yaşayacağımız özellikle belirtiliyor. Ki zaten çıkıştan sonra DLC olarak yeni bölümler ekleneceğinin de sözünü veriyor Saber Interactive ekibi.

Benim en çok merak ettiğim konuysa bu kadar tekrara dayanan bir oyunun ne derece kalıcı olabileceği. Oynanış sağlam gözükse de yüzlerce zombinin saldırmasının yaratacağı cazibe çeşitlilik azsa (fragmanlarda bolca farklı silah, kurulabilir tuzak ve farklı zombi türü gördük neyse ki) fazla uzun ömürlü olamayacaktır, hele ki *Days Gone*'la yakın tarihlerde çıkarlarsa *WWZ*'nin şansı iyice düşer. Ama şu da var ki film onca tantanaya ve negatif algıya rağmen iyi çıkmıştı ve hordalar halinde saldıran zombilerle kapışmak da sandığımdan daha eğlenceli olabilir. Dolayısıyla çıkışında sürpriz yapabilecekler listesine almamızda bir sakınca görmüyorum ben *World War Z*'yi. ■ **EREN E.**



win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Massive Entertaintment | **DAĞITIM:** Ubisoft
ÇIKIŞ TARİHİ: 15 Mart 2019

TOM CLANCY'S THE DIVISION 2

ÇOK WASHINGTON ANNECİM

New York gerçekte nasıldır pek bilememekle beraber ilk oyunda karlı New York sokaklarında koşmak ve çatışmak benim için çok keyifliydi. Hatta oyunun en eğlenceli tarafıydı. The Division 2'deyse birebir gerçekçi şekilde Washington DC sokaklarında koşacağız. Ama öyle böyle değil, inanılmaz bir Washington. Bu konuya çok özen gösterdiklerini bir hayli vurgulamışlar zira. Görüntü, ses ve hissiyat olarak tam anlamıyla oradaymışız gibi hissettirmenin yanı sıra The Division enerjisini de barındıracakmış serinin 2. oyunu. Çok az heyecan yapmış olabilirim.

Bir oynanış videosu yayınlandı ama "öyle oynanış mı olur, sinematik bu yav" diyerek tepkimi koydum, Ubisoft titredi. Oynanış anlamında yeni bir şey katmasa da Washington'ın yaz mevsiminde harap düşmüş halini görmek güzel. Washington demiş miydim? Neyse, bence videodaki en ilginç şey 18. saniyede arabada "POLCE" yazması. Harf hatası yapmışlar, ha-ha! Yalnız ilginizi çekebilecek bir konu var, oyunda mikro ödeme yalnızca kozmetik eşyalarla sınırlı kalacak ancak loot box'lar konusunda "henüz yorum yapılamıyor." ■ **MERVE**



one | ps4 | win

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** FromSoftware | **DAĞITIM:** Activision
ÇIKIŞ TARİHİ: 22 Mart 2019

SEKIRO: SHADOWS DIE TWICE

GÖLGESİNDEN HIZLI ÖLEBİLEN SAMURAYLAR

Nioh'tan "Samuraylı *Dark Souls*" falan diye bahsederek acele etmişiz sanırım biraz. Zira asıl Samuraylı *Dark Souls*, From Software'in mutfağında pişmekteymiş o sırada. Yemek henüz hazır değil, hatta şu an gözükene göre 22 Mart 2019 tarihine kadar pişmeye devam edecek. Ama öncesinde Gamescom 2018 bahanesiyle şöyle bir tadına baktım; tuzu eksik mi, dibi tutmuş mu onu kontrol ettim.

SoulsBorne oyunlarına aşinaysanız temel mekanikler size çok da yabancı gelmeyecek. Estus Flask ya da Blood Vial yok, onlar yerine Healing Gourd var bu sefer. Save ya da Checkpoint için Bonefire aramak yerine çok kollu, mavi alevlerle bezeli Sculptor's Idol'ları kullanıyoruz artık. Bu tarz paralellikleri ilk bakışta fark etmek mümkün zaten. Ancak nasıl ki *Bloodborne* özünde *Demon's Soul*'dan beri süregelen temel prensipleri benimsemiş olsa da bazı kilit ayrımlarla öncüllerinden kopmuştu, *Sekiro*'nun da yine ruhani atalarından o şekilde ayrıldığı bazı keskin noktalar var. Bunlardan en mühim olanları da dövüş sisteminde.

Sekiro öncüllerine göre bir parça daha gizlilik katmış oynanışına ama asıl büyük yenilik orada değil, "posture" adı verilen sistemde yatıyor. Hem sizin hem de düşmanlarınızın dövüş sırasında aldığınız ve verdiğiniz hasara göre dolan bir posture barı var. Bu bar iki taraf için de yaşam ile ölüm arasındaki ince çizgiyi ifade ediyor. Sizin barınız dolduğunda ve kırıldığında sersemleyip açıkta kalıyorsunuz, düşman sizi gafil avlayıp canınızı büyük lokmalar halinde budayabiliyor. Ancak düşmanınki dolduğunda siz de onlara vahşi ve şekil bir bitiriş hareketi yaparak tek hamlede icabına bakıyorsunuz. Boss dövüşlerindeyse önemi bir nebze daha artıyor, boss'un canını indirmenin yanında bir de bu posture bitirişlerinden yaparak sağlık barında yer alan noktaları tüketmeye çalışıyorsunuz; öbür türlü boss'ların canını sonuna kadar indirseniz bile ölmeyi reddediyorlar, üzülüyorsunuz sonra (Birinci elden deneyim olduğu belli oluyor değil mi?). Bu da bir yerde *Dark Souls*'un sürekli yerlerde yuvarlanarak savaş kazanılan yapısını kırıp bir parça yeni bir mekanik getiriyor oyuna. Ha, bu arada özellikle hızlı ve etkili şekilde posture kırmak için düşmanın hamlesini son saniyede bloklayıp karşı atağa geçmek çok etkili oluyor, o da benden bir tavsiye olsun.

Gizliliğe verilen önemin daha bir öne çıktığını söylemiştim. Oynadığım bölümde ilk başta alışana kadar giriş alanındaki düşmanları bir süre tekrar tekrar dövmeye çalıştım. Ancak bir yerden sonra dövüşerek hem vaktimi hem de sınırlı sayıdaki sağlık iksirimi boşa harcamak yerine kanca atarak çatılardan görünmeden ilerleyebileceğimi fark ettim. İyi de ettim, zira daha sonra karşılaşacağım boss dövüşünde o sağlık iksirimin her bir damlasına ihtiyacım oldu. Neyse, gizlilik ve kanca önemli ancak bu tek yeni oyuncağımız değil. Mesela her samurayın çok yakın dostu olan shurikenler var ki düşmanı uzaktan yumuşatmak için ideal. Asıl bir de ilk fragmandan beri gözümüze sokulan ve çeşitli fonksiyonlara sahip bir protez kolumuz var. Oynadığım demoda balta ve alev makinesi fonksiyonları vardı. Özellikle alevi püskürtüp sonra kılıcı savurmak suretiyle alevlendirme olayını pek tuttum. Sonuçta bir normal kesmek var, bir de kesik atıp üzerine o kestiğiniz yeri alev alev yakmak var, değil mi? Bu oyuncakların tamamı White Spirit Emblems denilen bir kaynaktan yiyor ve bunlar da etrafta ya da kestiğiniz düşmanların üzerinden bolca çıkıyor.

Bu oyuncaklar her ne kadar yeni oyun alanlarına, yeni fırsatlara kapı açıyor olsa da *Sekiro*'nun isminde de geçen bir diğer mühim detaya daha değinmem lazım. Biz gölge miyiz, sadece gölgeler mi iki kere ölüyor bilmiyorum ama öldüğünüzde geri dirilebilme gibi bir mekanik eklenmiş oyuna. Böylece çok uzun süren bir savaşta çok kritik bir anda ufak bir hata yapıp tüm çabanızı camdan aşağı fırlatma riskiniz ciddi şekilde azalıyor; dirilip o elinizden kaçıveren son hatayı düzeltme fırsatı yakalıyorsunuz. Ancak öyle sınırsız dirilme şansınız da yok. İleride belki arttırabiliyorsunuzdur ama benim demoda oynadığım versiyonda iki kere ölme şansınız vardı; üçüncüyü ölürseniz doğrudan Game Over ekranında alıyorsunuz soluğu. Kas hafızamın ne zamandır *Dark Souls* oynamamaktan paslanmasından mıdır yoksa gerçekten de *Sekiro*'nun daha zor ve hızlı bir tempoya sahip olmasından mıdır bilemiyorum ama kısacık demoda bile fazlaca gördüm şahsen o ekranı.

Gamescom'da oynadığım kısa demoda gözüme çarpanlar aşağı yukarı bunlardı. Pişerkenki hali gayet güzel gözüküyor, *Dark Souls* tadını yoğun bir şekilde alabilmenize rağmen içinde tanımadığınız yeni bazı tatlar da mevcut. *Demon's Soul*'tan *Dark Souls*'a, oradan da *Bloodborne*'a geçişteki dönüşümün bir benzerin bekleyebilirsiniz yani. En azından SoulsBorne sevenlerin sofradan aç kalkmayacağına kesin gözüyle bakabiliriz (Hoppa, son saniyede yine yemek benzetmelerine döndük iyi mi?!). ■ **CAN**

win | ps4 | one

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** CD Projekt RED | **DAĞITIM:** CD Projekt | **ÇIKIŞ TARİHİ:** -

The Witcher III'ten daha iyisini yapamazlar mı demiştiniz?_

YAZAN CAN ARABACI

Cyberpunk 2077





Night City'de ağız tadıyla bir ramen bile yedirmediler! Dikkat edin yalnız abiler, o chopstickler gerektiğinde çok ölümcül olabiliyor...

Gamescom 2018'de tonla oyun gördük; kimisini bizzat test ettik, kimisini uzaktan sunumla izledik… Ama o onlarca oyun içerisinden bir tanesi vardı ki sunumundan çıktığımız gibi ne yapmamız gerektiğini anlamıştık: *Cyberpunk 2077* kapak olmalıydı! Bizim o an hissettiğimiz heyecanı muhtemelen şu an siz de anlayabiliyorsunuzdur diye tahmin ediyorum. Zira bize canlı oynadıkları demonun bir varyasyonunu fuarın bitiminden birkaç gün sonra yüz binlerce kişinin aynı anda izlediği bir Twitch yayınıyla doğaya salıverdi CD Projekt RED. Oldu da izlemediyseniz ya da izledi ama doyamadıysanız bu yazı size *Cyberpunk 2077* hakkında bilmek istediğiniz çoğu şeyi verecek diye umuyorum. Hem benim izlediğim seansta farklı seçimler de yapmışlardı, o yüzden onu yayınladıkları videoyla kıyaslamak da güzel olur, ne dersiniz?

Kuzey Kaliforniya'nın cyberpunk versiyonu olan Night City'de geçiyor *Cyberpunk 2077*. Bizim yönettiğimiz karakterin ismi, cismi başta belli değil. Ama arkadaşları ona "V" diye sesleniyor. Henüz 23 yaşında ve köklerinin masaüstü bir sisteme dayandığını belli edecek şekilde oyundaki hikâyesini şekillendiriyor, geçmişinizdeki bazı olayları da yine bu karakter yaratma ekranında bizzat siz seçiyorsunuz. Mesela V'nin çocukluğunda kahraman ya da idol olarak gördüğü kişi kim? "Samurai Rockerboy" olarak bilinen gümüş ve krom kaplı koluyla şarkıcı Johnny Silverhand mi, Pragmatik yalnız paralı asker Morgan Blackhand mi, yoksa Arasaka Şirketi'nin CEO'su, dünyanın en güçlü adamlarından biri olan Saburo Arasaka mı? Özellikle de Cyberpunk 2020'ye aşinaysanız bu isimler size tanıdık gelecektir; daha detaylı bilgi için sayfaları süsleyen kutucuklara göz atmayı unutmayın.

Karakter yaratımındaki bir diğer kilit nokta da V'nin yaşamında iz bırakmış olaylar. Demoda gördüğümüz kadarıyla bu konudaki seçimlerimiz kardeşinin ölümü, evden kaçmak ve ilk büyük can alışı olarak üçe ayrılıyor. V'nin geçmişinde karar vermesi gereken son detay ise "Neden Night City?" Şehirde bitmemiş bir işi mi var? Eski sevgilisi mi yoksa? Belki de kanıtlayacak bir şeyleri vardır? Bunların oyuna doğrudan etkisini ne kadar göreceğiz şu noktada çıkarımda bulunmak güç ancak CD Projekt'in karakter yaratımında bile detaycılığını konuşturduğu düşünülürse geçmişimizin oyunun çokça yüzleşmemiz gereken bir parçasını oluşturacağını tahmin edebiliriz herhalde.

Ha, tabii karakter yaratımı demişken karakterinizin yüzünü, saçını, yara izlerini de dilediğinizce seçebildiğinizi hatırlatayım bu noktada. Hatta bedeninizin ne kadarının siber-implantlarla kaplı olduğundan tutun da dövmelerinizin konumu ve parlayıp parlamadığına, kıyafetlerinizin ne kadar "havalı" olduğuna kadar ayarlayabileceğiniz bir sürü parametre mevcut. Lakin asıl "havanızı" ve diğer karakteristiklerinizi belirleyecek şey yetenek puanlarınız. Strength, Constitution, Intelligence, Reflexes, Tech ve Cool olarak altıya ayrılan bu yetenekler özellikle de oyunun başında neyi ne kadar iyi ve kötü yaptığınızda büyük rol oynayacak. Karakteri yaratırken herhangi bir sınıf seçmiyorsunuz; sınıfınızı belirlemek gibi sizi oyunun başında kendine zincirleyen bir seçim yerine hikâyenin doğal akışı içerisinde oynanış stilinizi ön plana çıkartacak bir sınıf sistemi düşünülmüş daha çok.

_No Future/>

Hah, geldik oyunun E3'ten beri en çok tartışılan kısmına! *Cyberpunk 2077* sizi arkanızdan takip etmek yerine doğrudan kafanızın içine girecek bir bakış açısı kullanıyor. FPS/RYO yani… İlk duyduğum anda ben de biraz dudak bükmüş olsam da hem CD Projekt'in başarmayı amaçladığı şeyi düşününce hem de bizzat canlı canlı görünce bu kamera açısıyla ilgili en ufak →

Cyberpunk'a hoş geldiniz! Yüksek teknoloji ve düşük yaşam standartlarına dikkat!

CYBERPUNK NEDİR?

Cyberpunk'la yeni tanışanlar için mümkün olduğunca basite indirgemeye çalışacağım: Cyberpunk en basit tanımıyla bilim kurgunun alt dallarından birisidir aslında. Genellikle distopik bir gelecekte, teknoloji ve bilimin alıp başını yürüdüğü, transhümanist anlayışın yaygın olduğu bir ortamda geçer. Devletlerin yerini mega-şirketlere ve özel güvenlik güçlerine bırakmış olması, karanlık ve puslu yasadışı yeraltı aktiviteleri, çoğu cyberpunk'ın demirbaşıdır. Vücut parçalarının daha işlevsel makineler ve teknolojilerle değiştirilmesi, bolca politik yozlaşmışlık ve toplumsal kargaşalar da yine sıkça rastlanan temalardandır. Popüler kültürden birkaç örnek vermek gerekirse William Gibson'ın Neuromancer kitabını, yakın zamanda tekrar görme şansı bulduğumuz Blade Runner ve Ghost in the Shell filmlerini, Altered Carbon dizisini (ve kitabını), Deus Ex, System Shock ve Shadowrun gibi oyunları sayabiliriz.





TRAVMA TAKIMI

Acil tıbbi durumlarda hızlı müdahaleler yapan bir şirket. Platin üyelerde beyin dalgalarını otomatik takip edip şüpheli bir durum olduğunda sinyal yollayan bir çip de mevcuttur. Platin üyeleri yağmur, çamur, savaş alanı ya da kıyamet dinlemeden alıp hastaneye yetiştirmeleriyle de nam salmışlardır. Söz konusu sahnedeki Sandra'nın çipi kaçıranları tarafından bir virüsle bloklandığı için sinyal yollayamamış.



SAMURAI

Samurai, Johnny Silverhand'in de üyesi olduğu rock grubu. En meşhur şarkıları "Chippin' In" ve "Never Fade Away".

şüphem bile kalmadı doğrusu. Zira bizzat kendi gözünüzden görmek gerçekten de sizi yakanızdan çekip o atmosferin içine fırlatıveriyor. Bir de bunu çeşitli arayüz numaralarıyla desteklemeleri ve teşvik etmeleri, aksiyonun burnunuzun dibinde patlaması falan derken hakikaten izlerken bile kaptırıveriyorsunuz kendinizi birincil kişi görüşünün artılarına. Hele bir de ileride bir gün bunu VR'a uyarlayacak olurlarsa aklımızı kaybedebiliriz o deneyimin içinde herhalde. Buna rağmen FPS sizin için çok büyük bir heves kırıcıysa *The Witcher III* örneğinden yola çıkarak oyunun modlanma imkanının bir hayli yüksek olacağını varsayabiliriz. Sonuçta *The Witcher III*'e FPS modu yapılabiliyorsa *Cyberpunk*'a neden TPS modu yapılamasın, değil mi? Ha, bu arada envanter ekranı ve çeşitli ara sahnelerde dıştan da görüyoruz yine V'yi. O kadar tipini ayarladım, hiç mi göremeyeceğim yani diye ağıt yakmanıza gerek yok.

Bakış açısı problemini aştığımıza göre (Aştık çünkü, değil mi?) gösterilen görev ve bu görev sırasında dallanıp budaklanan seçimlere odaklanalım biraz da. İlk başta dostumuz Jackie'nin kayıp bir kızı arama görevini bize getirmesiyle başlıyor her şey. Uzaktan kilitli kapıları ve kapalı yolları açarak bizi destekleyen TBug'ın da yardımıyla yer bulma implantı kapatılmış olan kızın sibernetik organ mafyası tarafından kaçırıldığını öğreniyoruz. Ondan sonrasında *Cyberpunk*'ın aksiyonunu ilk defa kendi gözlerimizle görme fırsatı yakalıyoruz! V, önce girişteki çete üyelerinden birinin kafasını suya daldırıp sessiz bir şekilde kafasına sıkıyor; sonra bir Reflex Booster olarak adlandırılan bir inhalerdan bir nefes çekip "kereznikov" yeteneğini kullanarak ortama dalıyor. "Kerez -ney kov?" dediğinizi duydum, kaçamazsınız. Kerez-ni-kov. Reflekslerinizi kısa bir süreliğine hızlandıran bu yetenek bir nevi bullet-time'a girmenizi sağlıyor. V ağır çekimde millete mermi kusarken dikkatimi çeken bir detay da mekânın uçuşan mermilere verdiği tepkiler oldu. Dökülen sıvalar, parçalanan duvarlar derken sahnenin devamında bitişikteki odaya kaçıp duvarı tarayarak delik deşik eden çete elebaşı da savaş alanlarının ne kadar dinamik değişebildiğini gayet nefis şekilde ortaya koyuyor. Bu noktada kaçırılan kıza içi buz dolu bir küvette ulaşıyoruz nihayet ve bio-monitöründen hayati durumunu tespit ettikten sonra ***"Travma Takımını"*** olay yerine çağırıyoruz. Bu travma takımı sahnesini E3'te yayınlanan fragmanda da kısaca görmüştük. Ellerinde silahlarla olay yerine anında intikal eden takım V'yi itip kaktıktan sonra kayıp kızı alıp götürüyor. Böylece kayıp kız görevi tamamlanıyor. Görevden aldığı üç kuruş paranın bir kısmını hemen partilemek için kullanan V, kalanını da "büyükler liginde" daha çok iş yapabilmek için bazı siber-geliştirmelere harcamaya karar veriyor. Burada bir durup V'nin dairesine değinmek gerek diye düşünüyorum, zira yapımcıların da üzerinde durduğu üzere bu daire bizim ana üssümüz olacak. Burada yine bir ton Johnny Silverhand göndermesi var; radyoda çalan şarkıdan tutun, silahlarımızı koyduğumuz odanın duvarındaki poster ve seçtiğimiz ceketin sırtındaki ***"Samurai"*** logosuna kadar gözümüze gözümüze sokuluyor bu göndermeler. Seçtiğimiz ceket demişken…

_Hello Night City!/>

Eh, *Cyberpunk 2077* bir rol yapma oyunu olduğu için üzerimize başımıza çekeceğimiz kıyafetlerin farklı özellikler vermesi gayet anlaşılabilir bir durum. Bize yaptıkları sunumda her göreve uygun bir şekilde hazırlık yapmanın müthiş önemli olduğundan bahsettiler. Daha sonra yayınladıkları videoda da giyeceğimiz kıyafetlerde ne gibi özellikler olabileceğine dair fikir edinmiş olduk. Samurai ceketinde nano teknolojinin geldiği nokta sağ olsun fiziksel, termal, emp ve kimyasal saldırılara karşı direnç puanları vardı mesela. Buradan yola çıkarak oyundaki hasar türlerinin de bunlara karşılık geleceğini söylemek mümkün. Direnç puanlarına ek olarak bir de "Street Cred" diye bir mevzu var -ki o da bizim sokaklardaki itibarımızı temsil ediyor. Street Cred seviyeniz arttıkça sokaklardaki namınız yayılıyor, yeni bölgeler ve satıcılar açıyorsunuz… Bu ceket de ona kendi çapında, minik bir bonus ekliyor işte.

V üstünü başını kuşandıktan sonra dışarıya adımını atıyor ve… Night City tüm görkemiyle karşımızda dikiliyor. Bakış açısı problemini hâlâ aşamadıysanız bile burada FPS kamera açısının yaşattığı atmosferi takdir etmemeniz mümkün değil. Şehir o kadar canlı ve doğal gözüküyor ki! İnsanlar boş boş sizin onlarla etkileşime geçmenizi beklemiyorlar; kendi işlerine bakıyorlar, trafik ışıklarının yanmasını bekleyip karşıdan karşıya geçiyorlar, yolun ortasında durup selfie çekiyorlar, kendi aralarında tartışıyorlar… Yeri geldiğinde müdavimi olduğunuz dükkânların sahipleri siz geçerken "Şahane yeni silah geldi, tam senlik. Göstereyim mi bak?" diye laf atıyor; kişiselleştirilmiş reklam panoları, sizden bağımsız şekilde yaşanan suçlar ve olay mahallini araştıran polisler derken şehrin yaşadığını iliklerinize kadar hissediyorsunuz. *The Witcher III*'ün şehirleri güzel ve gerçekçiydi ya hani, onu sahiden de alıp birkaç adım öteye taşımayı başarmış CD Projekt'teki deliler.



Başınız çok sıkıştığında silahları çekip gövde gösterisi yapmak her zaman bir seçenek. Ayrıca şunun suratında bile meymenet yok, oturup konuşsan ne olacak?!



V'nin apartmanındaki boks eldivenleri ve bu sahne, oyunda boks yaparak kendimizi geliştirebileceğimizin göstergesi mi acaba?



CD Projekt'in sunumdan sonra açıkladığına göre izlediğimiz demo Intel i7-8700K işlemci ve GeForce 1080 Ti ekran kartlı bir PC'de oynanıp kaydedilmiş.

Neuromancer kitabının yazarı ve Cyberpunk'ın babalarından sayılan William Gibson, Cyberpunk 2077'nin E3'te yayınlanan videosunu "GTA çakması sıradan bir 80'ler retro-gelecek" olarak tanımlamış. Öte yandan bizzat gördüklerimizi ve Mike Pondsmith'in "Bu zamana kadar çok firma Cyberpunk oyunu yapmak için kapımı çaldı, CD Projekt'in vizyonunu görene kadar hiçbirini beni ikna edememişti" sözlerini düşünürsek... Sanırım Pondsmith'in tarafını tutacağım.

Night City'nin o retro-fütüristik havasını içinize iyice çektikten sonra sıra yine Jackie'yle buluşmaya geliyor. Jackie şehrin en üst seviye ***Fixer***'larından biri olan Dexter DeShawn'dan iş bağlamayı başararak hem kendini hem de V'yi büyükler ligine sokmaya niyetli. Ancak DeShawn'ın bize tamamen güvenmeden önce yapacağı "ufak" bir test var: Maelstrom çetesinin Militech Corp'tan çalmış olduğu yüksek teknoloji ürünü bir örümcek botu onun adına almamızı istiyor. Göreve birkaç farklı şekilde yaklaşmak mümkün diye belirttiler ancak hem oynanış videosunda hem de sunumda tercih ettikleri yol Militech ajanı Meredith'le iletişime geçmekti. Meredith buluşma yeri ve zamanını belirtiyor ama V hemen oraya koşmak yerine önce ***ripperdoc*** randevusunda alıyor soluğu.

Victor adındaki doktorla olan "Sen geliştirmeleri yap, ben sana ***eddie***'leri sonra getireceğim" samimiyetinden ikilinin daha önce de bir geçmişleri olduğunu anlamak mümkün. Yapımcılar hikâye gereği bazı özelliklerin zorunlu geleceğini ancak geriye kalan sibernetik geliştirmelerin tamamen keyfe dayalı olduğunu söylemişlerdi Gamescom'daki sunumda. Bu sahnede dikkatimi çeken ancak yapımcıların üzerine çok fazla konuşmadığı bir diğer detay da geliştirmeleri seçerken listenin altında yazan "humanity cost" yazısı. Burada ayrı bir parantez açmam gerekiyor humanity yani insanlık konsepti için. Masaüstü Cyberpunk sisteminde siz sibernetik geliştirme yaptırdıkça insanlık değeriniz düşer ve bir yerden sonra çok fazla makineleşmeye, androidlerle empati kurmaya başlarsınız. Hatta insanlarla empatiniz düştükçe daha az uyumaya, daha az yemeye ve insanlarla daha az iletişim kurmaya yönelirsiniz. Bu yolun sonuysa genellikle "cyberpsychosis" dediğimiz bir kontrolden çıkış anına gider -ki bunu da nerede görmüştük, hatırlıyor musunuz? Evet, 5 yıl önce yayınlanan İLK *Cyberpunk 2077* videosunda. Kolundan bıçaklar çıkan üstü başı kan içindeki kadını hatırladınız, değil mi? Anlaşılan bu konuda henüz çok net bir renk vermeseler de oyunda yer alacak bir konsept olacak cyberpsychosis.

Neyse, konuyu daha da dağıtmadan ripperdoc'a döneyim ben. Burada V'ye yakın dövüş hasarı ve silah hasarını arttıran, aynı zamanda





FIXER

Fixer denilen karakterler paralı askerler. Müşteriler arasında köprü görevi görürler ve hırsızlıktan suikasta, adam kaçırmaktan kaçakçılığa kadar ne kadar yasadışı iş varsa kontrolünü sağlarlar.



RIPPERDOC

Sibernetik uzuv geliştirmeleri yapan doktorlar. Kimisi gayet yasal olarak çalışırken kimisiyse askerî seviyede son model sibernetikleri yasadışı olarak satmaktadır.

EDDIE

Sokak jargonunda oyundaki para birimi olan euro-dollar için kullanılan kısaltma.

HANGİ YILDAYIZ?

Bakmayın, Cyberpunk 2077 diyoruz ama oraya gelene kadar aslında 64 yıllık bir süreç var arada. Mike Pondsmith tarafından yazılan ilk Cyberpunk sistemi "Cyberpunk 2013" adıyla çıkış yaptığında yıl 1988'di. Cyberpunk'ın masaüstü ortamlarda asıl popülerliği yakalamasıysa iki sene sonraki iterasyonunda gerçekleşti. Cyberpunk 2020'nin kuralları ve sistemi yenilenirken olayların geçtiği tarih de yedi sene ilerleyiverdi. Çok uzun bir süre 2020'de kısılı kalan sistem 2005 yılında 10 senelik daha atlama yaparak Cyberpunk 2030 ya da diğer ismiyle "Cyberpunk v3" olarak bir kez daha karşımıza çıktı. Çeşitli eserler aradaki yılları süslemiş olsa da bayağıdır büyük çapta ses getirecek bir Cyberpunk ürününden bir türlü haber almadık. Ta ki 2012'ye kadar.

CD Projekt RED, Cyberpunk'a hak ettiği sahne ışığını tekrar vermekle kalmayıp, üzerine bir de bir nevi "Cyberpunk v4" diyebileceğimiz 40 küsur yıllık bir sıçrayış yaptırıyor. Üstelik işin içinde doğrudan Mike Pondsmith de olduğundan ve ekibe yol göstericilik yaptığından göreceğimiz her şeyin serinin asıl yaratıcısı tarafından tasdiklendiğini bilmek güzel.



MAELSTROM

Maelstrom çetesi, kafayı beden modifikasyonuyla bozmuş oldukça tehlikeli bir grup. Makineleşmek için özel bir gayret gösteriyorlar; haliyle insanlık ve empati yetenekleri neredeyse yok seviyesinde.



CDPR dersine o kadar iyi çalışmış ki Mike Pondsmith bile ellerindekileri görünce "Ben bunu yazdığımı unutmuştum!" demiş.



silahın şarjöründen içindeki mermi sayısı bilgisini doğrudan alan bir Subdermal Grip ve etraftaki objeleri ve kişileri tarayıp bilgi veren Kiroshi Optical Scanner Mk.1 geliştirmelerini yapıyor Victor. Özellikle optik sinirlerin masanın üzerindeki göze bağlanıp da masadan alınarak gözümüze yerleştirildiği sahne ilginç olmuş, hoşuma gitti. Daha sonra alabileceğimiz Mk.2 geliştirmesinde ek olarak binaların ve araçların zayıf noktalarını tespit etme özelliği de dikkatimi çekti.

Victor'un yanından çıkıp Jackie'ye döndüğünde arabanın yanında takılan bir Scavenger dikkat çekiyor; eğer fark etmediyseniz de hem Gamescom'daki sunumda hem de oynanış videosunda yapımcılar özellikle belirtiyor zaten. Belli ki kayıp kızı ararken çatıştıkları sibernetik organ mafyası V'ye hâlâ kızgın. Arabayla şehir turu yapan Jackie ve V'nin tepesine binmeleri de uzun sürmüyor zaten. Burada kısa bir kovalamacanın ardından V direksiyonu Jackie'ye bırakıp camdan sarkarak peşlerindeki araçların icabına bakıyor. Bu arada ister FPS, ister TPS açısından sürebildiğiniz araba dışında motosiklet ve başka türden araçlar da oyunda yer alacakmış; Roach gibi bina tepelerine çıkmaya çalışmasalar bari…

_Going Pro/>

Artık şu örümcek bot meselesini çözmek lazım. V arabayı Meredith'le buluşacakları noktaya sürüyor. Meredith en güçlü güvenlik şirketlerinden biri olan Militech adına çalışıyor ve çoktan gelip V'yi beklemeye başlamış bile. Burada V yeni Kiroshi gözü sayesinde tarama yaptığında Meredith'in bize oluşturduğu tehdidi azaltacak seçenekler olduğunu ancak daha üst model (muhtemelen Mk.2) tarayıcı gerektiğini görüyor. Jackie'yi sırtını kollaması için geride bıraktıktan sonra mega-şirketlerle doğrudan ilk teması gerçekleştiriyor. Lakin belli ki Meredith bu konuda biraz fazla paranoyak; korumaları V'ye saldırarak görüşmenin gidişatını kendi lehlerine çeviriyor hemen. Meredith'se ona ***Maelstrom*** çetesi konusunda şantaj yapmaya çalıştığını düşünerek kafasına soktuğu kabloyla V'yi bir nevi yalan makinesine bağlıyor. Hem bizim Gamescom'daki sunumda hem de oynanış videosunda bu kısımda V'ye yalnız olup olmadığı sorulduğunda yalan söylendi; ancak tabii ki zihnine doğrudan bağ kurulmuşken yalan anında fark ediliyor ve Meredith'in güveni daha da düşüyor. Burada V'yi zapt eden korumalardan birinin silahını almak, Jackie'ye saldırı emri vermek vb. farklı seçenekler de vardı ama muhtemelen işler daha da ilginçleşsin diye bu seçenekleri seçmediler. Arabadan çıkartıp getirdikleri bir başka Militech ajanı Anthony Gilchrist'ın V'ye ya da başka birilerine konvoylarla ilgili bilgi sızdırıp sızdırmadığını sorsa da V'nin bu konuda gerçekten de bir bilgisi olmadığı ortaya çıkınca başka bir fırsat kapısı aralanıyor: "Benim de bu çeteden bir örümcek botu almam gerek. Parasını bana sen sağla, beni içeri sok, ondan sonra çetenin kalanı senin olsun." Meredith sadece şirketteki köstebeğin peşinde olsa da 50k şirket kredisi vermeyi kabul ediyor, çipte ekstradan bir şeyler olduğunu ve bunun Maelstrom terminaline girmesi gerektiğini ekledikten sonra tabii. Bu noktada gösterilen oynanış ve benim Gamescom'da izlediğim sunum nihayet ciddi şekilde ayrılmaya başlıyor.

Şirket temsilcisini aramak bu noktada V'ye yüklü bir miktarda para sağladığı için aynı zamanda işi daha sessiz bir şekilde çözme imkânı sağlıyor. Zira 50k kredi, çoğu siber geliştirmenin 300-500 eddie'lik fiyatı düşünülünce çok ciddi bir rakam ve muhtemelen toplaması da çok kolay değil. Neyse, artık demonun sonlarına yaklaşıyoruz! Maelstrom çetesinin mekanına gidip Royce'la görüşmek istediklerini söyleyince V ve Jackie'yi içeri alıyorlar. Bekleme odasında Jackie gardını düşürmeyi reddetse de V onu sakinleştiriyor. Dum Dum adındaki arkadaş ortamı yumuşatacak bir inhaler sunduktan sonra botun fonksiyonlarını kısaca V'ye gösterirken büyük patron Royce gelip Jackie ve V'ye silah çekiyor.



GAMESCOM 2018

Adı her ne kadar "Night City" olsa da sadece geceler mühim değil şehirde. Cyberpunk'ın masaüstü oyununda da olduğu gibi gece-gündüz döngüsünün oyunda ve olan olaylarda büyük bir önemi var. Bazı yerlere günün hangi saatinde yaklaştığınıza bağlı olarak farklı durumlarla karşılaşabilecek-siniz.

Cyberpunk'ın oynanış videosunu izlediğinde çenesi düşen arkadaşımız çenesini hâlâ geri takamamış.







NPC bile olsa arada Jackie'nin de bir durup rahatlamaya ihtiyacı var...

TÜFEĞİN BİLE AKILLISI VAR

Sunumun büyük çoğunluğu yarı-otomatik standart bir tabancanın namlusundan bakarak geçse de sonlara doğru bazı güzel ve ilginç silahları da görme şansına eriştik. Mesela modifiye edilmiş bir tech shotgun; siperleri ve duvarın arkasını vurabilecek kadar güçlü, bel altına sıktığınız adamın belden altını gövdeden ayırabilecek kadar tehlikeliydi. Benim asıl bayıldığım gözümüzdeki tarayıcıyla uyum içinde çalışıp duvarlardan kurşunları nasıl sektirebileceğimizi gösteren bir silah modülü oldu. Kendinizi siperden hiç çıkarmadan önünüzdeki duvardan mermi sektirip arkasındaki adamı kafadan vurmak mümkün. Tam buna hayran olmuşken akıllı tüfeği gördüm ve bu sefer de ona bayıldım. Onun da numarası kilitlendiğiniz düşmana net bir atış hattında olmanızın gerekmemesi. Mermiler güdümlü, bir kitlendiler mi hedeflerini kendiliklerinden buluyorlar. Son olarak oynanış videosunda denk gelmediler ama benim girdiğim sunumda çıkan bir katana vardı -ki ikincil ateş modunda yaydığı rezonansla üzerinize saydırılan mermileri yansıtma özelliğine de sahipti ve kullanması müthiş keyifli gözüküyordu.

"48 dakikaya kaç tane Johnny Silverhand göndermesi sıkıştırabiliriz" derken ipin ucunu biraz kaçırmış olabilirler mi acaba?

Oynanış videosunda Jackie'nin V'ye sürekli "jaina" (haina diye okunuyor) diye seslendiğini fark etmişsinizdir belki. Jaina Proudmoore'u Warcraft'tan transfer ettikleri yok, endişelenmeyin. "Jaina" İspanyolcada kadınlara hitap etmek için kullanılan bir jargon. Kabaca bir Türkçe çevirisini yapacak olursak "tatlım" gibi bir anlama denk geliyor.

Sapkowski'nin The Witcher serisinde yaptığı gibi lisansı ucuza satmak yerine tam hakkı olan parayı almış Mike Pondsmith. O yüzden CDPR'a minettar.





Cyberpunk 2077, masaüstü evrenin hikâyesini de kaldığı yerden devam ettirmeye niyetli gözüküyor. Reddit'te devamlılıkla ilgili sorulan sorulara bizzat Cyberpunk sisteminin yaratıcısı Mike Pondsmith "vakti geldiğinde hepsi açığa çıkacak" şeklinde yanıt verdi.



"Kimsiniz lan siz!" minvalinde bir atarla ortam gerilince silahlar doğrultulup Meksika açmazına giriliyor. Ama euro ve dolar tek başlarına bile uçup gitmişken ikisinin birlikte olduğu euro-dollar para birimi tatlı gelince yelkenleri hızla indiriyor Royce. V kredi çipini veriyor, kontrol etmek için çipi sisteme sokuyorlar veeee… Meredith'in sürpriziyle karşılaşıyorlar: Çipin içindeki virüs bütün sistemi önce kopyalayıp, sonra da patlatıyor. Haliyle bizimkilerin Militech'le birlikte çalıştığını anlayan çete üyeleri de tekrar silahlarına davranıyor ancak bu sefer sürpriz üstünlüğünü elinde tutan V ve Jackie hızla icaplarına bakıyor. Royce'sa kaçmayı başarıyor ve üssü tecrite alıyor. Odadan çıkmak için çeşitli yollar mevcut, V hack yetenekleri yetmediğinden mühendislik yeteneğini kullanarak kapıya kısa devre yaptırdı mesela. Sonrası yine bolca çatışma, silah ve yetenekleri tanıtmaca… Özellikle dikkate değer olan detay şu ilk *Cyberpunk* videosundaki kadının kolundaki bıçakları hem silah olarak hem de duvarlara tırmanmakta kullanabiliyor olmamız. Sonuç olarak Royce'u tekrar yakaladıklarında bir exo-iskelet giyerek kendini korumaya aldığını görüyoruz ve boss savaşı başlıyor.

Burada mekânın etkileşimi yine çok üst düzeyde. Mekânda bulunan araba kasalarını siper olarak kullanmak, hatta yeterince güçlüyseniz yan çevirip siper alanınızı genişletmek mümkün (ki zaten Jackie bunu yapıyor). Kiroshi gözlerimiz sayesinde Royce'un zayıf noktasını keşfedip oraya yoğunlaştıktan sonra Maelstrom çetesinin köküne kibrit suyu dökmüş oluyoruz.

Ancak benim Gamescom'da gördüğüm olaylar çok daha farklı gelişmişti. Bizim sunumda Royce'a kredileri verirken çipin Militech'e ait olduğunu ve içinde bir sürpriz olduğunu söylemişlerdi. Bu yüzden çipi önce sandalyedeki netrunner'a okutup içindeki virüsü temizlettikten sonra botu bedavaya V'ye hediye etmişti Royce. Bu noktada hiç savaşmak zorunda kalmadan bu şekilde de mevzuyu çözmek mümkündü yani. Gerçi daha sonra biz tam mekândan çıkarken V'nin ceketiyle dalga geçtiği için (ve tabii ki sunumda dövüş ve silah kısımlarını da göstermeleri gerektiği için) yine çeteyle çatışmaya girip, üzerine de 50K'lık virüssüz kredi çipini cebe indirmiştik.

Bu iki seçimden birine göre bir sonraki sahnede sizi karşılamaya kimin geldiği de değişiyor yine. Eğer Militech ve Meredith'in planını takip ettiyseniz Meredith gelip sizi tebrik ediyor ve günün sonunda sadece şirketin istediğini almasının önemli olduğunu söylüyor. Yok, eğer Royce'u uyardıysanız olanlar biraz daha ilginç: Zira bu sefer sizi karşılamaya gelen kişi Anthony Gilchrist oluyor ve Meredith'in kendini şirkete kanıtlamak için son fırsatını ayyuka çıkarttığınız için size teşekkür ediyor. Böylece söz konusu köstebeğin kim olduğunu da anlamış oluyoruz ve muhtemelen ileride Militech içerisinde kiminle iletişim halinde olacağımız değişmiş oluyor. Eh, artık geriye son bir yapacak şey kaldı: O da botu Dexter DeShawn'a teslim etmek. Onu da hallettikten sonra Street Cred seviyemiz 2. seviyeye çıkmış halde hem bize gösterdikleri demo hem de oynanış videosu sona eriyor.

Sizi bilmiyorum ama üzerine basa basa "Hâlâ yapım aşamasındayız, daha çok işimiz var!" demelerine rağmen *Cyberpunk 2077*'den gördüklerim beni fazlasıyla tatmin etti. Şu an piyasada olan birçok oyuna göre çok daha bitmiş, çok daha temiz bir izlenim veriyordu. Tabii ki arada ufak tefek hatalara ve pürüzlere denk gelmek mümkündü ancak henüz çıkış tarihi bile olmayan bir oyun için normal o kadarı da. Daha giriş görevlerinde bile bu kadar katmanlı ve detaylı, farklı seçenekler olduğuna göre oyunun tam sürümünde neler neler olur diye düşünmeden edemiyorum. Eğer dünyayı kurtarmaktan sıkıldıysanız ve cyberpunk temasıyla kişisel bir hikâye açlığı çekiyorsanız aradığınız oyunun bu olduğuna dair içimde çok güçlü bir his var. Ne de olsa Mike Pondsmith'in de dediği gibi: *Cyberpunk*'ın dünyasında yaşadığınız yeri kurtarmak sizin işiniz değil; kurtarabileceğiniz tek şey kendinizsiniz.

NEDEN ŞİMDİ?

"Oyun duyurulalı 6 sene olmuş, anca mı oynanış videosu yayınlıyorlar?" dediğinizi duyar gibiyim. Oynanış videosunun içindeki gizli mesajda da tam olarak bu konuya parmak basmış zaten CD Projekt. Doğrudan mesajın ilgili kısmından alıntı yapayım:

"Size oyunu göstermeyi tartıştığımız her seferde (ki emin olun, az tartışmadık) "%100 emin değiliz" arafında takıldık kaldık. Neden mi? Çünkü (birçok kişi için) bir yapımcı firma oyunlarından bir oynanış videosu gösterdiğinde bu oyunun aşağı yukarı nasıl gözükeceği ya da oynanacağı belli oldu anlamına geliyor. Bizde durum bu değil. Cyberpunk 2077 hâlâ yoğun bir geliştirme sürecinde. Birçok tasarım fikrimiz var, tonla mekanik hâlâ test ediliyor ve oyun çıktığında ne noktada olacağımızı bilmiyoruz. Bu da az önce gördüğünüz türden videoları yayınlamayı bir risk haline getiriyor -oyuncuların çıkıp da "ama önceki videoda bu silah daha farklı ateş ediyordu" ya da "Arayüzü neden değiştirdiniz?" diye sormasını istemiyoruz. Değişim oyun yapımının değişmez bir parçası ve her gün oyuna tonla değişiklik yapıyoruz. Korkumuz (ki hâlâ korkuyoruz) bu gördüğünüzün Cyberpunk 2077'nin nihai hâli olacağını düşünmeniz.

Peki oyunda yaptığımız bu gelişmeleri göstermek için bize gereken ekstra güveni veren neydi? Oyunları geliştirme aşamasının çeşitli evrelerinde görmeye alışık insanlardan aldığımız güzel ilk izlenimler. Bize söyledikleri (ki gördükleri şeyi çok beğendiklerini söylediler) bizi Cyberpunk 2077'nin şu anki halini oyunun en tutkulu ve anlayışlı topluluğuna gösterme konusunda gazladı: Size."

131

İNCELEME

İNCELEMELERDE GEÇEN AY

OYUNUN İSMİ	OGZ PUANI	DÜNYA ORTALAMASI*
303 Squadron: Battle of Britain (EE)	-	-
911 Operators: Search & Rescue (DLC)	6	-
Distrust (GKN)	7	75
Fun Hospital	3	-
Gray Dawn	5	72
Hero-U: Rogue to Redemption	7	-
IOSoccer (EE)	-	-
Lovecraft's Untold Stories (EE)	-	-
Memories of Mars (EE)	-	-
Octopath Traveler	8	83
Red Faction Guerilla: Re-Mars-tered Edition	7+	73
Soda Girls	7+	-
State of Decay 2 (Upd.)	-	-
The Banner Saga 3	8+	83
The Sims 4: Seasons	8	81
Ultmate Custom Night	6	-

*Dünya not ortalamaları Metacritic.com sitesinden alınmıştır.



İNCELEMELERDE BU AY

72





OGZ TAKIMI



İPEK ATAM

Gaza gelmekle geçti benim için bu ay :) Battle for Azeroth gazıyla WoW hesabımı tekrar açıp 10-15 gün oynadıktan sonra, euronun "sen bi' dur bakalım hele" tavrıyla yükselişi sonrası BfA almaktan vazgeçerek Blood Elf Mage'ime 10. kez veda ettim. Sonra da Cyberpunk 2077 gazına gelip "bari The Witcher III oynayayım" dedim, NG+ ile Geralt'la geçirdiğim 307. saatime girmiş bulunuyorum.

SAYILARLA GEÇEN AY

436
WoW: Battle for Azeroth paketi + 1 aylık oyun süresinin TL karşılığı.

2.5
Cyberpunk 2077 oynanış videosunu izlemekle geçirdiğim saat sayısı.

11
İki kedimin ulaştığı toplam kilo miktarı (biri biraz obez de).

ÜÇ ÖNERİ

GRAVEYARD KEEPER: "Mezarcılık bağımlılık mı yaparmış, hadi ordan" demeden önce bir deneyin derim.

OXYGEN NOT INCLUDED: Klei'den çıkar da yenmez mi? Hâlâ erken erişimde ama 97 saatimi çalmış bile. Aşırı detaylı, muhteşem be!

VISCERA CLEANUP DETAIL: İster tek başınıza, ister arkadaşınızla kanlar içindeki mekânları temizleyin. Gerçekten terapi gibi.



ESER GÜVEN

Bu ay şunu oynadım, bir bilseniz neler izledim, off üstüne de şunları dinledim diyeceğimi sanıyorsunuz ama yaz demek benim için mangal demek arkadaş :) Haftanın iki günü baştan aşağı kömür ve is kokmasam rahat edemiyorum yahu. Bakın buradan oyun yapımcılarına sesleniyorum, BBQ Simulator fikri gerçekten iş yapar. Deneyin bunu :)

SAYILARLA GEÇEN AY

32
Yeni monitörümün büyüklüğü. Emektar monitörüm bir anda bana ihanet edince bunu aldım ama çok büyük geldi.

3
Kardeşim Erce'yi Dark Souls Remastered için gaza getirmeye çalışırken yarım saat içinde kestiğim boss sayısı.

5000
Geçenlerde tekrardan okumaya başladığım Güz Alacakaranlığı Ejderhaları kitabımın içinden çıkan kağıt para.

ÜÇ ÖNERİ

DAY OF THE TENTACLE: Hazır hayran yapımı devam oyunu da çıkmışken tüm zamanların en iyi adventure oyununu baştan oynamasak mı yaa?

EYE OF THE BEHOLDER: Ne zamandır nasıl canım çekiyor, nasıl canım çekiyordu anlatamam. Elde kağıt kalemle dungeon crawler oynamanın zevki cidden bambaşka, denesenize.

HOLLOW KNIGHT: Bu oyun çok güzel be! Geçen senenin en iyi platform oyunu buydu, Cuphead diyenlere lütfen inanmayın. Hala oynamadıysanız bir şans verin de bolca sevap kazanayım.



DLC win osx

WORLD OF WARCRAFT
BATTLE FOR AZEROTH

Orklar ve İnsanlar

ALİ SEZGİN



Düşman yaratma ihtiyacı, farklı beklenti ve hedefleri bulunan toplulukların bir arada durabilmesi kaçınılmaz bir durumdur. *Warcraft*'ta durum şu ana kadar biraz farklıydı elbette. Ortalıkta bütün hayatı yok etmeye ant içmiş bir titan ve beraberinde getirdiği ordusu varken ister istemez bu güruhu düşman bilmek zorundaydık. Peki ortada bir düşman yoksa? O zaman kaçınılmaz olarak düşman yaratma süreci ortaya çıkıyor. Farklı olan taraf hakkında şüpheler artıyor ve bu durum daha fazla şüphe ve kine neden oluyor. Belki de oluşabilecek yeni altın çağ yerine, karanlık bir dönem ortaya çıkıyor. Şimdiye kadar türlü badireler atlatmış Azeroth dünyasında da yaşanan sorun tam olarak bu. Kendi içinde bile zar zor bir arada durabilen güruhlar hayatta kalabilmek için karşısında birleşebilecekleri bir hasım arıyorlar.

Legion, Sargeras'ın mağlubiyetiyle son bulmuştu. Kötü Titan, yakalanmadan önce kılıcını Silithus'a sapladı ve *Legion* son bulsa da açtığı yaraların kolay kolay kapanmayacağını da garantilemiş oldu. Yaklaşık bir bölge boyundaki kılıcın Azeroth'a saplanmasıyla dünya kanamaya başlıyor ve özü Azerite madeni olarak açığa çıkıyor. Gelmiş geçmiş en değerli maden olmaya aday bu doğal kaynak, şimdiye kadar ortak bir düşmana karşı başarıyla birleşmiş Alliance ve Horde'un da arasını açıyor. Aslında düşününce durum günümüz politikasından çok farklı değil. Işid örneği var mesela; Amerika ve Rusya, farklı cephelerden savaşarak bir arada ilerlediler. Ne zaman ki Işid'in bıraktığı noktalardaki petrolün akıbeti tartışma konusu oldu işte o zaman araları bozuldu. Can Arabacı bu örneğimden sonra beni muhtemelen hayatından çıkaracak ama *WoW*'da da durum çok farklı sayılmaz. Goblin Madencileri saldırıya uğradıktan sonra Sylvanas, Teldrassil'i ele geçiriyor ve yakıyor, karşılığında da Alliance'da yerini sağlamlaştıran Kral Anduin, Undercity'ye saldırarak şehrin kullanılamaz hale gelmesine neden olacak olaylar zincirini başlatıyor.

Dikkat ederseniz şimdiye kadar iki farklı kıtada savaşan taraflar artık net bir şekilde Doğu ve Batı olarak bölündüler. Kalimdor'da Alliance'a ait bir başkent kalmazken, aynı durum Horde için de Doğu Krallıkları'nda geçerli hale geldi. İki büyük cephe ve iki devasa ordu karşı karşıya geldiğindeyse, taraflar elbette atılması gereken ilk adımı atıyorlar; savaşı olaylardan alakasız masum toplulukların ayağına getiriyorlar. Alliance, Jaina önderliğinde (*Warcraft III*'e dayanan olaylar nedeniyle) bir süredir arasının açık olduğu aile krallığı Kul'Tiras'a yol alıyor; Horde'sa, Azeroth'daki en büyük troll imparatorluğu Zandalar'dan yardım almak üzere denize açılıyor.



Troll mimarisini sevmesem de Aztekler'den ilham alan Zandalar'ın fazlasıyla etkileyici olduğunu söylemek zorundayım.

Yeni adalar, eski sorunlar

Yeni ek paket Azeroth'un iki büyük ada devleti Zandalar ve Kul Tiras etrafında geçiyor. İki taraf da yeni müttefiklerinin güvenini kazanmak için bölgedeki sorunları çözüyor ve gelecek yamalarla oyuna dâhil edilecek eski tanrıların uyanışına ait ipuçlarını topluyorlar. Asıl karakterim bir Nightborn Mage olduğu için şahsen genel olarak Horde tarafını gözlemleme şansım oldu. Toplamda üç bölgeye ayrılan Zandalar içerik olarak olmasa da görsel dil bakımından beni fazlasıyla tatmin etti. Misalen Horde tarafında çöller ve sürgün temalı öyküleriyle Vol'dun, kan büyüsü yapan trollerin yurdu Nazmir ve son olarak başkent Zuldazar oyunculara hem tanıdık hem de yeni içerikler sunmayı başarıyor. Bölgeler tamamen farklı konseptte olsalar da Zuldazar'dan çıktıktan sonra karşınızda bir çöl bulmayı yadırgatacak kadar alakasız değiller.

Hikâye bakımından da bakarsak, bütün bölgelerin sonunda birleşip tek bir büyük olay örgüsüne dönüşmesi hoşuma gitti. Horde tarafı, Zandalar dâhilindeki iç karışıklıklar ve isyanlarla boğuşmaya çalışırken; Alliance, Kul Tiras'la ilişkilerini güçlendirip, ucu Azshara'ya kadar varabilecek bir olaylar zincirinin sonunu görmeye çalışıyor olacak.

Battle for Azeroth'un sunduğu dünyalar ve ana hikâye kısmen ilgi çekici olsa da bu hikâyeyi yaşama biçimimiz o kadar da başarılı değil. Bölgelerde ana hikâyeyi geliştiren çok az görev var ve geriye kalan çoğu element anlamsız yan görevlerden oluşuyor. Devasa çevirimiçi oyunlarda onlarca kurt, kuzu ve canavar kesmeli, rakamlara dayalı görevler olmasını yadırgamıyorum elbette de bu kadar da çok olmamalıydı bence. Umudum ileride gelecek yamalarla *Battle for Azeroth* daha heyecan verici hikâye gelişimlerinin kapısının açılması ama şimdilik o hissiyatı alamadım. Hem Kul Tiras tarafında hem de Zandalar'da anlatılan öyküler son derece şahsiler ve gerçek anlamda son iki ek paketle açıklanan büyük resme bir katkıları olmuyor. Zaten Sargeras'ı yenmiş kahramanları hikâye bakımından ihya etmek kolay kolay her yiğidin harcı olamaz.

Açık dünya tekrarları

Sargeras demişken; Kara Titan'ı dövdüğümüz efsane silahlar, o devasa kılıcı imha etmek için kullanıldılar ve artık yoklar. Bunun yerine Magni'den Heart of Azeroth isimli efsanevi kolyeyi alıyoruz ve o andan itibaren güç kasma yolculuğumuz başlıyor. Hearth of Azeroth, Defenders of Azeroth ekibiyle bağlarınızı güçlendirdikçe seviye atlarken, aynı zamanda belirli özelliklerine de ulaşmanızı mümkün kılıyor. Kafalık, omuzluk ve göğüs zırhı olmak üzere üç parça Azerite zırhlarını kuşanabiliyor ve bunların sun-



NEDİR BU AZERITE?

Legion'da Azeroth'un Old God'larca zehirlenmiş ve uykuya girmiş bir Titan özü olduğunu öğrenmiştik. Sargeras'ın saldırısı sonrası Azeroth yaralanıyor ve özünden oluşan taşlaşmış Azerite madenleri ortaya çıkıyor. Tahmin edebileceğiniz üzere bu madenler büyük güç vaat ediyorlar ve doğru kullanıldığında savaşın kaderini değiştirebilecek potansiyele sahipler. Biz kahraman olarak Azeroth'un seçilmişi durumundayız. Çevrede bulunan madenleri Azeroth tarafından verilen kolyeyle emerek, sonunda ona geri döndürmeyi amaçlıyoruz.





Muhteşem sinematikler bu genişleme paketinde de her yerde! Tüyler hep diken!



Azerite destekli bir zırh aldıktan sonra hangi özelliklere sahip olacağına siz karar veriyorsunuz.



duğu yeni özellikleri kullanabiliyorsunuz. Örneğin elimdeki bir zırh küçük bir örümcek çıkarıp bunun düşmana ulaştığında patlamasını sağlıyordu. Eşyaların seviyesi arttıkça bu özellikleri kullanabilir kılan Hearth of Azeroth seviyesinin de yükselmesi gerekiyor. Bu da tahmin edebileceğiniz üzere günlük görevlerden oluşan aylarca sürecek bitmeyen bir uğraş anlamına demek.

120. seviyeye kasarken karşıma çıkan görevlerin çoğunun beni büyük oranda tatmin etmediğini söylemiştim. Ortalama 6-7 saatlik oyun seanslarıyla 3 günde son seviyeye geldiğim için bu durumu görmezden gelebiliyorum. Ne zaman ki son seviyeye ulaşıp ne yapmam gerektiğini düşünmeye başladım, işte o zaman hiç yaşamadığım kadar büyük bir dumurla karşılaştım. Muhtemelen zamanla içerik artacaktır ancak şu an oyunun endgame'i çok ama çok sıkıcı. Şu noktada yapılması gereken en önemli iş, olabildiğince çabuk nam kasıp oyundaki topluluklarla aramızı iyi tutmak. Lakin bunu tarzı, yapılışı nerdeyse hiç değişmeyen dünya görevleriyle yapmak tam anlamıyla bir işkence olmuş. Blizzard oyunculara oyunu her güç açmak için bir neden yaratmış yaratmasına ama ben *WoW* oynuyorsam bunun eğlence için olmasını tercih ederdim. Oyunun sıkıcı görevler sunması ve beni arkadaşlarımın ve guild'imin gerisinde kalma tehdidiyle oyunda tutuyor olması hiç ama hiç hoşuma gitmedi.

Dünya görevlerinin tek artısı Blizzard'ın son 3-4 ek pakettir üvey evlat muamelesi yaptığı PvP'nin canlanmasına yol açması oldu. Düşman arayan oyuncuların ilk hedefi doğal olarak açık dünya görevlerini yapan yabancılar oluyor. Kesilenler arkadaşlarını çağırsın, oradan buradan destek gelsin derken bir anda ortam Tarren Mill'i aratmayacak savaşlara sahne olmaya başlıyor. Olur da bu hengameden kendinizi mahrum bırakmak isterseniz, başkentinize gidip karakterinizi savaş modundan çıkarabiliyorsunuz. Artık PvP ve PvE sunucu kavramları ortadan kalktığı için Blizzard PvP severleri böyle ihya etmeye karar vermiş. War Mode varken daha fazla ödül alıyor ancak ister istemez karşı tarafın saldırılarına karşı da korumasız kalıyorsunuz. Oyuncuların kendi bölgeleri varsa War Mode gibi bir özelliğin ne anlamı var diye düşünüyor olabilirsiniz. Ne olur düşünmeyin. Taraflar başta düşmanlarının bölgesine sınırlı alanlarda gidebilseler de uzun vadede karşı tarafta War Campaign denilen görevler oluyor. 7th Legion ve Honorbound namı kasılarak açılacak bu görevlerin uzun vadede nereye gideceği belli değil. Buna rağmen tarafların yakında gelecek olan büyük bir savaş için ilk hamlelerini yaptıklarını görebiliyorsunuz. Zaten 120. seviyeden sonra şu tekrarlayan sıkıcı dünya görevleri düşman bölgelerinde de açılmış oluyor. Bu sayede yüksek seviyeli ödüller için ister istemez çoğu zaman düşman hatlarının arkasına geçeceksiniz.

Eğer dağ bayır gezip görev yapmak istemiyorsanız aynı önceki genişleme paketlerinde olduğu gibi destek kuvvetinizdeki birimleri kendi adınıza maceralara yollamanız mümkün. Bu sistem *Legion*'daki sınıf loncalarını çağrıştırsa da onlar kadar detaylı değil. Bir de üstüne bu merkezler zaten diğer bölgelere geçmek için kullanılan noktalarda

durdukları için bu sistem gerçek manada bir külfet olmaktan çıkmış. Sanırım bu da şimdiye kadar gösterilen içerikler arasında *Battle for Azeroth*'un *Legion*'dan daha iyi yaptığı yegâne yenilik olabilir. Tek başına sağa sola adam yollayarak guild arkadaşlarınızı yakalamanız mümkün olmasa da basit görevlerle istenilen nam puanlarını kapmak zor olmasa gerek. Ben işimi kendim yaparım diyorsanız bir diğer yeni içerik olan ada keşifleri devreye giriyor. Üçer kişilik gruplarla, rastgele canavarlarla oluşturulan adalara girip rakip takımdan önce belirli bir Azerite kotasına ulaşmaya çalışıyorsunuz. Dilerseniz bu modu gerçek düşman oyunculara karşı oynamanız da mümkün ancak oluşan kaos ve sistemin tam oturmamış olmasından dolayı bu içeriğin uzun ömürlü olacağını pek düşünmüyorum. Verilen ödüller çok sınırlı ve süresi, zindan ve PvP içerikleriyle yarışacak seviyede uzun.

24 yıllık savaş

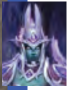
Bunlar dışında oyun sonu içeriği bu incelemeyi yazdığım süre dâhilinde oldukça sınırlıydı. Bu sebeple savaş alanını bir strateji oyununa çeviren Warfront'lar ve Raid'ler hakkında önümüzdeki ay bir şeyler karalayacağım gibi duruyor. İçerik eksikliğinin de ötesinde *Battle for Azeroth*'la ilgili şahsi sorunum *Legion*'la birlikte zirve yapan o "Acaba şimdi ne olacak?" hissinin bir anda yok olması oldu. Ucu Azshara ve eski tanrılara dayanan bir hikâye örgüsünün içine girdiğimizi az çok hissetsek de, her şeyin kaderinin bağlı olduğu savaş hissiyatı bu ek pakette yok. Daha önemlisi, her *World of Wacraft* ek paketinde bir noktada yaşadığım (*Legion*'da bu çok geç olmuştu mesela) "Ben neden bu oyunu oynuyorum?" hissi bu sefer çok erken başladı bende. Bunda anlatılan hikâyenin son 3-4 ek paketle birlikte gelen genel olaylar örgüsünün çok dışında kalmasının ve oyuncuya şimdilik sıkıcı dünya görevleri haricinde fazla içerik sunulmamasının payı büyük. Açık dünyada düşman oyuncularla PvP yaparak zaman geçirmiyor olsam Hearth of Azeroth'u seviye atlatmışım veya benim için anlamı olmayan taraflarla aramı iyi tutmuşum inanın hiç umurumda olmazdı.

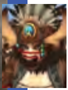
Battle for Azeroth bir PvP ek paketi olarak tanıtılmış olmasına rağmen ne PvP ne de PvE bakımından ilk etapta tatmin edici bir içerik sunabiliyor. Euro ve doların da uçtuğu bu dönemde içeriği sınırlı bir oyuna aylık 85 lira vermek benim şu an için içime sinmedi. Buna rağmen DVO'ların yaşayan, canlı varlıklar olduklarını unutmamak gerekiyor. PvP'yi zenginleştiren War Mode haricinde henüz *Legion*'ın üzerine tatmin edici bir içerik sunulmasa da *Battle of Azeroth*'un ilerleyen dönemde kendini toparlayıp hem hikâye hem de içerik bakımından ilgi çekici bir ek paket olma şansı var. Şu an içinse ilgi ve zamanınızı başka oyunlara saklarsanız çok şey kaybetmeyeceksiniz.

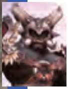
MÜTTEFİK IRKLAR

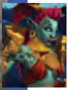
Battle for Azeroth'la beraber savaşı zamanında etkileşim kurduğumuz tarafsız ırklara da sıçratıyoruz. Sadece biz mi acı çekeceğiz, değil mi ya? Oyunun bu aşamasında Horde ve Alliance'ın kendine çekebileceği üçer ırk bulunuyor. Bunların tamamının küçük gereksinimleri olsa da hiçbiri yapılamayacak şeyler değiller.

HORDE

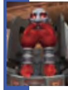

NIGHTBORNE: Gul'dan'ın Suramar'ı işgali sonrası özgürlüklerini kazanan ve kolayca kötüye kullanılabilen Nightwell'lerini kapatan Nightborne'lar Blood Elf'lerin yaklaşımını daha iyi buldukları için Horde'a katılıyorlar.

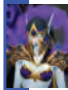

HIGHMOUNTAIN TAUREN: Yine Legion ek paketiyle hayatımıza giren geyik boynuzlu inek dostlarımız, eski tanrıların gücünü Mulgore'da görüyorlar ve Horde'a bu konuda destek olmayı planlıyorlar.

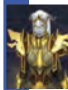

MAG'HAR ORCLARI: Garrosh'un yolundan giden bu arkadaşlar, Iron Horde dağıldıktan sonra korumasız kalıyorlar. Draenor'dan tanıdığımız Yrel yeni High Exarch olduğundaysa bu güruhu zorla ışığa taptırmaya çalışıyor. Dolayısıyla Mag'har'ların tek tercihi yurtlarından göçüp Horde korumasına girmek oluyor.

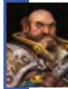

ZANDALARI TROLLLERİ: Henüz resmi olarak açıklanmasa da sorunlarından kurtardığımız trollerin Horde'a katılması bekleniyor.

ALLIANCE


DARK IRON CÜCELERİ: Alliance'ın Azerite kullanımında dünyanın derinlerine inen ve elementlere kısmen hâkim olan Dark Iron cüceleriyle ittifak kurmaması çılgınlık olurdu herhalde.


VOID ELFLERİ: Void'in gücünü alarak, bunu delirmeden veya void'e yenik düşmeden kullanmayı başaran ilk kişi Alleria Windrunner'dı. Kendisi Void'den etkilenen sürgün Blood Elf'leri kurtarıyor ve onları yeni bir ırk olarak Alliance tarafına çekiyor.


LIGHTFORGE DRANEI: Legion'da Army of Light'a dâhil olup, Sargeras'ın yenilmesine yardım eden Dranei'ler sonrasında ırkdaşlarına yardım etmek ve Azeroth'u korumak adına Alliance'a katılıyorlar.


KUL TIRAS İNSANLARI: Jaina ve ekürisinin yardımlarından sonra Kul Tiras kaçınılmaz olarak Alliance'a katılıyor olacak. Bu insanların normallerinden farkı ne diye soracak olursanız, daha şişko olmaları diyebilirim.

6



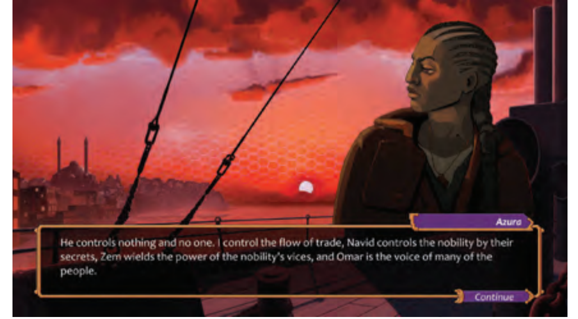
Son Karar

Battle for Azeroth açılışını göreceli olarak sönük yapsa da zaman içinde toparlayacağına eminim.

TÜR: DVO | **YAPIM:** Blizzard Entertainment | **DAĞITIM:** Blizzard Entertainment / Aral | **KUTULU FİYATI:** 360 TL | **DİJİTAL İNDİRME:** 45 euro (Battle.net) | **YAŞ SINIRI:** 12+ | **DAHASI İÇİN:** icy-veins.com

Brute, Defender, Duelist, Gunner, Machinist, Mage sınıfları var.







İşte savaş tekerleği! Ya da öyle bir şey.

CITY OF THE SHROUD

Ömer'i bitireceğiz! Iıı şey, Omar'ı yani

MERVE AKMAN

İskendrun şehrinde (bu muhtemelen "izkendrın" filan ama tabii ki İskenderun diye okuyacağız) Azura, Navid, Omar, Sohrab ve Zem... Hatta Ismail de var. İsimler pek yabancı gelmiyor değil mi? Yapımcının bu taraflarla alakası olmasa da Orta Doğu havası var oyunun her yerinde. Ama aklınıza öyle sarıklar, süvari kılıçları filan gelmesin; gayet Duelist veya Machinist gibi sınıflarla oynuyoruz. Hatta papazlar filan var. Ağustos'ta çıktı, tam sürüm olmasına rağmen şu an sadece 1. bölümü oynayabiliyoruz. Zira oyunun geri kalanı, oyuncuların tamamının yaptığı seçimlere göre yazılacak. Evet, doğru okudunuz, hepimizin kararlarına göre şekillenen canlı bir oyun *City of the Shroud*.

Tek ilginçliği bu da değil. Oyunun yapısı komple acayip. Görsel roman ve strateji birleşimi, RYO da aslında, sıra tabanlı ama tam da değil. Yani hikâye kısımları bildiğiniz görsel roman. Ama savaş zamanı geldi miydi gerçek zamanlı sıra tabanlı bir aksiyon başlıyor. Herkesin saldırı hareketlerini bir "daire" içerisinde seçiyorsunuz. Dört yön var ve mesela "yukarı-sol" yapınca kafa atıyor karakter. Ne neydi diye ezberlemeye gerek yok tabi ama değişik bir mekanik olduğu için alışmam birazcık zaman aldı.

Hikâye gereği iş için köyden şehre göçen bir çiftçisiniz ancak büyük umutlarla geldiğiniz şehrin aslında iğrenç bir yer olduğunu keşfediyorsunuz. Kulağa çok Yeşilçam geldiğinin farkındayım ama bu şehirde alametler var gerçekten. Durduk yere portallar açılıyor, bunların içinden acayip yaratıklar çıkıyor; üstelik bu yaratıklar olmadan bile şehrin derdi kendine yetiyor. Iskendrun'ın önde gelen beş ismi, ortalığı katıp karıştırmaya yetecek güçte zira. Hepsi kendini ilgilendiren kesimi kollamanın ve sabah akşam düşmanlarını kötülemenin derdinde. Tüm bu kaosun içinde bir portalı kapatabildiğiniz için halk tarafından kahraman ilan ediliyorsunuz ve sizden taraf seçmeniz isteniyor. Seçim aşağı yukarı bundan ibaret. En azından şimdilik.

Gördüğünüz gibi müthiş fikirler gömülmüş bu yapıma, hem fikirleri hem de görselliğiyle insanı çekiyor zaten. Fakat oyunla ilgili her güzel şeyin de bir "ama"sı var gibi geldi bana. Görsel roman öğeleri yoğunlukta ve çizimleri çok güzel **ama** karakter tasarımları çok sınırlı, benzersiz tasarımlar sadece sizin karakteriniz ve o beş lidere ait. Oynanış başarılı **ama**... Yok ya, oynanışta bir problem yok. Gayet eğlenceli. Aslında baktığınızda öyküsü dışında çok büyük bir problemi yok zaten, korkmayın. Hikâyeye bütün oyuncular tarafından yön verilmesi enteresan **ama** hikâye yüzeysel.

Hikâyeye para kalmayınca

Görsel roman ve RYO birleşimi bir oyunda nasıl olur da hikâye bu kadar zayıf bırakılır? İki türün de vurucu öğesi bu! Gerçekten bütün yatırımı diğer şeylere yaptıkları için paraları kalmadığını düşünüyorum, gelecek bölümlerde bu işe eğilmelerini umarım.

1. Anlatım zayıf. Kullandığı dil en başta fazla günlük geldi, sonradan toparladı ama yine de anlatım açısından etkileyiciliği hayli düşük. Tamam, bir *Divinity* edebiyatı yapmaları gerekmiyor belki ama görsel roman işine girdilerse daha özenli davranmalıydılar sanıyorum.

2. Sıradanlık ve rasgelelik mevcut. Klişe havası minik esprilerle ve eğlenceli bir havayla tatlandırıldığı için insanı çok rahatsız etmiyor ama oyunun gidişatını belirleyeceğiniz seçim için size verilen ipucu o kadar az, o kadar az ki... Yani taraf seçmek zorundasınız ama herkes dostlarını övüp düşmanlarını kötülediği için ortada sağlam veri olmuyor. Bu insanlar ne yer ne içer bilmeden seçim yapmak durumunda kalıyorsunuz. İsterdim ki tarafsız insanlarla, halkla da konuşabilelim.

3. Beş lideri dengelemek için o kadar fazla uğraşmışlar ki ellerine yüzlerine bulaşmış, karakterler ve aralarındaki ilişki doğallıktan çok uzak olmuş. Bakın şimdi: tüccar lideri Azura, göçmenlerin koruyucusu Zem, fakirin dostu Omar... Sohrab şehir muhafızlarının başı, Navid'se papazların. Sırf böyle anlatınca bile Sohrab ve Navid itici gelmedi mi? Teorime göre oyuncular olarak biraz isyankâr olmayı seviyoruz biz, Sohrab ve Navid'se daha otoriter rollerde. Hiç bize gelmez. Ben çok müdahale etmeyeyim tabii, kesinlikle gönlümün kraliçesi aslan Azura'yı seçmek zorunda değilsiniz, belki Navid'le tapınakta sıkıcı sıkıcı oturmak istersiniz.



- Tüm oyuncuların seçimi öyküyü etkileyecek
- Görsel romanla RYO birleşimi
- Çizimler ve renkler göz dolduruyor



- Görsel materyal yetersiz
- Hikâye yüzeysel
- Anlatım yetersiz

7



Son Karar

Her yönüyle ilgi çekici fakat şimdilik çok sürükleyici değil.

TÜR: Taktik / RYO | **YAPIM:** Abyssal Arts | **DAĞITIM:** Abyssal Arts | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-131-shroud

SEMBLANCE

Oyun hamuruyla platform dövme (?)

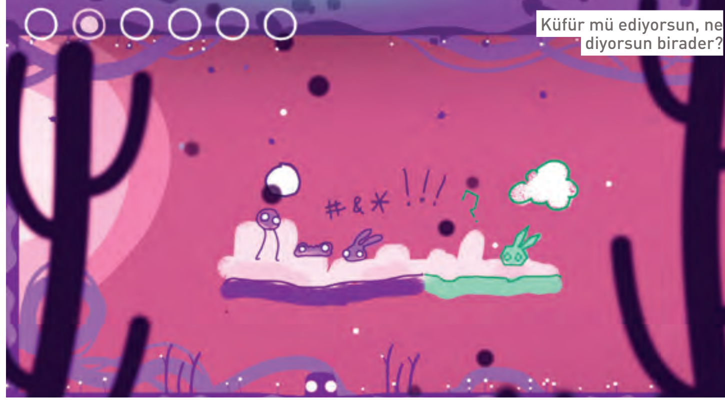
GÜLHİS CANPOLAT

Baştan söylemeliyim ki benim halihazırda puzzle-platformlara karşı bir zaafım var. Seviyorum kerataları. Yani daha *Semblance*'ı PC'me indirirken, oyunun çok büyük sorunları olmadığı sürece bir şekilde eğleneceğimi biliyordum ama Güney Afrikalı stüdyo Nyamakop'un *Semblance*'ı "birazcık eğlence"den fazlasını başarıyor.

Semblance pörtlek gözlü oyun hamurundan varlıkların dünyasında geçiyor (vallahi oyun hamuru kısmını ben uydurmadım, oyunun kendi sitesinde yazıyor). Minimalist ama göz dolduran dizaynı ve yumuşak çizgileriyle *Semblance*, bir kere bakması güzel bir oyun. Fantastik çizgi filmleri andırıyor biraz. Başlangıçtaki küçük animasyondan öğreniyoruz ki bu hamurdan dünyaya biraz kristal karışmış. Eee, elbette ki bizim işimiz de onları ortadan kaldırmak.

Kendi platformunuzu kendiniz yapın!

Mor, yumuş oyun hamurlarının yaşadığı bu dünyada labirentte dolaşır gibi yolunuzu bulmaya çalışmaktansa; çevrenizdeki interaktif parçaları ezip, büzüp, iteleyip, ihtiyacınız olan platformu kendiniz yaratarak bulmacaları çözmeye çalışıyorsunuz. Tabii sadece işinize yarayacak konfigürasyonu bulmak yetmiyor, bulmacaları çözebilmek için biraz el çabukluğu da gerekli. Siz bu şekilde cebelleşirken kenarda çıkan küçük Steam başarımı "Playdough Enthusiast", yani "oyun hamuru meraklısı" da benden küçük bir yan bakış kazanıyor.


Küfür mü ediyorsun, ne diyorsun birader?

Ama alışmak hiç de zor değil. Zaten birkaç basit yeteneğiniz var. Ok tuşlarını kullanarak dört yöne gidebiliyorsunuz, bir de turbonuz var. Platformlara kafa atıp istediğiniz gibi sağa sola ittirip, eğip bükebiliyorsunuz. Bir de yaptığınız dizayn işe yaramazsa platformları eski haline getirebilen küçük bir baloncuk patlamanız var (ben PC'de oynadığım için Alt tuşunda bulunan bu baloncuk patlaması yüzünden birkaç kere Windows tuşuna basıp oyun ekranından çıktım, aman siz dikkat edin).

Örneğin karşılıklı iki duvarın olduğu bir bulmaca var karşınızda, belli ki birinden diğerine oyuklar aça aça yukarı tırmanmak gerekecek. Ama başka bir panel de sizin duvarı eğip bükmenize izin vermeyecek şekilde yerleştirilmiş. O zaman ilk önce onu bir şekilde oynatmak gerekecek. Hadi üstüne çıkıp zıp zıp aşağı çökerttiniz. Ama o zaman bir sonraki bölüme geçen yolunuz kapanıyor. O zaman altını kazsak falan fişman diyerekten siz oyun hamurlarıyla uğraşadurun, *Semblance* da beyninizi bir güzel yoğuruyor.

Yapabileceğiniz şeyler başta sınırlı gibi görünebilir ama oyun karşınıza yeni yeni interaktif parçalar çıkararak sizi bir bulmacadan ötekine sürüklüyor. Öğrendiğiniz bir konfigürasyonu daha karmaşık bölümlerin içinde kullanmanızı sağlayıp; bir, hatta birkaç adım ilerisini düşünmenizi gerektirerek, bulmacaları çözdüğünüzde gerçek bir tatmin duygusu yaratıyor.

Şimdi oldu mu? Peki ya şimdi? Peki ya şimdi..?

Oyunun en sevdiğim yanlarından biri de bölümlerin içindeki farklı puzzle'ları istediğiniz sırada çözebilmeniz. Yani birini henüz çözemediyseniz sıkıntı değil, *Semblance* sizi orada asılı bırakmıyor. Gidip diğer bulmacaları çözüp takıldığınız yere daha sonra geri dönebiliyorsunuz. Bir diğer güzel yanını da, acaba ben gereğinden fazla mı sevdim bu oyunu yahu diye kendimden şüphe edip YouTube'da videolarını seyrederken keşfettim: Her bulmacanın illa ki bir tek çözüm yolu olacak diye bir kaide yok. Evet bölümleri daha hızlı geçince ödül vermiyor olabilir *Semblance* ama oyunun tekrar oynanabilirliğini daha sessiz bir fikirle sağlıyor: Bir problemi kaç farklı yoldan çözebilirsiniz?



Nyamakop

Oyunun yapımcıları ve Nyamakop stüdyosunun kurucuları Cukia "Sugar" Kimani ve Ben Myres bu sene Forbes Afrika'nın "30 Yaş Altı İlk 30" listesinde 27'nci sırada yer aldılar. Stüdyonun adıysa bir Afrika dilleri karması. "Nyama" Svahili dilinde et, "kop" da Afrikaan dilinde kafa anlamına geliyor. Kısacası... Etkafa!

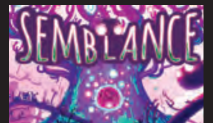


- **Platformları oyunun ana mekaniği olarak sunup türe değişik bir bakış açısı getiriyor**
- **Oyun mekaniklerini kavramak, bir bölümden diğerine zıplayarak bağımlısı olmak çok kolay**

–

- **Monotonlaşabilir, nitekim oyunun temposu ve dinamikleri pek değişmiyor**
- **Kontroller daha çok Switch için düşünülmüş gibi**

7+



Son Karar

Eğer biraz kafanızı kurcalayacak, sakin, göz yormayan bir oyun arayışındaysanız tam size göre.

TÜR: Puzzle / Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** Nyamakop | **DİJİTAL İNDİRME:** 18 TL (Steam), 10 dolar (Nintendo eShop) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-131-semb

DEAD CELLS

Bundan yıllar sonra bile ismini anacağımız bir şaheser

ESER GÜVEN

Hayır canım nereden çıkardınız, ne ağlaması. Gözüme hücre kaçtı sadece. Ölü hücre kaçtı... Amaaaan, kimi kandırıyorum ki? Bunlar mutluluk gözyaşları sevgili okur, tüm zamanların en iyi roguelike oyununu oynamış/oynuyor olmanın mutluluğu içindeyim.

Aslında ben bu oyunu size geçen sene Haziran ayında, henüz daha erken erişimdeyken bolca övmüştüm. Hatta o dönem bile Motion Twin öyle güzel bir oyunla karşıma çıkmıştı ki EE oyunlarına not vermediğimizi unutup 8+ notunu yapıştırmıştım incelemeye, sonradan "aa not vermiyorduk" diyerek silmiştim. Motion Twin öyle bir stüdyo ki erken erişim süresini inanılmaz verimli biçimde kullandı; bir yandan oyuna yeni bölümler ekledi, bir yandan oyunun en temel bazı mekaniklerini gözünü bile kırpmadan değiştirdi ve bunların neredeyse tümünde oyunu oynayan oyuncuların görüşlerini ilk sıradan dikkate aldı.

Farklı farklı Dead Cells'ler

Şimdi baktığımda o zaman oynadığım oyunla şu an oynadığım oyun arasında dağlar kadar fark var ve bunların tümü de olumlu farklar. Örneğin başlarda parşömen bulduğumuzda sağlık, güç veya yetenek arasından seçim yapıyorduk. Oyunda sağlık büyük önem taşıdığından ben her parşömen bulduğumda sağlığa abanıp hayvan gibi HP sahibi oluyor ve oyunun o zamanki son boss'ları olan Watcher ve Incomplete One'ı zorlanmadan harcıyordum. Şimdiyse parşömenler ilgili renkteki silah ve ekipmanlarını güçlendiriyor ve hepsi de gitgide azalan miktarlarda sağlık bonusu veriyor. Öyle olunca da parşömen bulduğunuzda ister en çok sağlığı verecek ama elinizde olmayan silahlara bonus kazandıran yeşil Survival parşömenini seçebiliyor ya da verdiği sağlık artık iyice azalmış olsa da ana silahlarınızı daha da güçlendiren kırmızı Brutality parşömenlerini tercih edebiliyorsunuz. Her şey inanılmaz dengeli geldi bana.

Yine eskiden alıştığınız silahın dışındaki şeyleri pek denemek istemiyor, oyunun başında aşina olmadığınız bir silah çıkarsa ölüp yeniden başlama yoluna gidiyordunuz. Motion Twin her ne yaptıysa oyunu öyle güzel dengeledi ki şimdilerde her turda yeni şeyler denemek inanılmaz hoşuma gidiyor. Çekicin hantallığını veya mızrağın kuvvetini sevdiğim zamanlar bile oldu valla. Buna bir de bombaların, tuzakların ve diğer ekipmanların çeşitliliğini katınca gerçekten de oyunu her oynayışımda farklı tatlar aldığımı görmek çok güzel bir histi.

Dead Cells'in hikâyesi yok demiştim, artık bir hikâyesi var ama sallayan kim? Sallamayacaksınız. Tek düşündüğünüz bir kez daha ortalığı kan gölüne bürümek ve seçtiğiniz rotada ilerleyerek oyunun boss'larına ulaşmak olacak. Son boss'u indirince izleyeceğiniz sahnede baştan beri aklınızın bir köşesine yer etmiş "o soru"nun cevabını alacaksınız ama sonra da aslında bunu hiç de önemsemediğinizi göreceksiniz. Çünkü *Dead Cells* böyle bir oyun; müthiş keyifli ve yüksek tempolu dövüş sistemi, aynı *Diablo* türevlerinde olduğu gibi birbirinden eğlenceli özelliklere sahip silahlar ve eşyalar bulduğunuz, kimi zaman speedrun yaptığınız, kimi zaman tüm haritayı temizlemek gibi hırslara büründüğünüz ama her seferinde size aynı lezzeti tattıran bir roguelike klasiği. İnsan bir grup yaratığın arasına ölenlerin etrafa zehir saçmasına neden olan alev bombası fırlatıp da yanmalarını ve teker teker ölmelerini seyretmekten bıkmaz mı arkadaş? Vallahi bıkmıyor.

Aslında *Dead Cells* klasik bir roguelike değil,

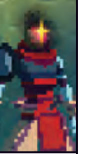

İleriki haritalarda böyle sakin yerleri özlüyor insan.





Sizleri aşırı güçlü silahlarımla tanıştırmak istiyorum.







Oynanış stilini komple değiştiren o kadar çok silah çeşidi var ki...

Aynı şeyleri tekrar tekrar yapacaksınız ve daha da fazla yapmak isteyeceksiniz.

türü gerçekten de zenginleştiren ve metroidvania gibi diğer türleri de bünyesinde başarıyla harmanlayan mekanikleri var. Örneğin haritanın yeni bölgelerini açmanızı sağlayan rünler, metroidvania oyunlarının "sonradan kazanılan ve yeni yerlere gitmenizi sağlayan yetenek" özelliğini gayet güzel yedirmiş oyuna. Oyunda yaptığınız her tur aslında karakterinizi daha da geliştirmenizi sağlıyor, çünkü topladığınız "hücreleri" bölüm sonlarında harcayarak yeni silahlar, yeni ekipmanlar, yeni özellikler, fazladan sağlık iksirleri vs. açabiliyorsunuz. Elbette oyunda ilerledikçe karşınıza daha zor bölgeler ve daha zor düşmanlar da çıkıyor ama yaptığınız onlarca, yüzlerce turun hiçbir zaman boşuna olduğunu düşündürmüyor *Dead Cells*. Kazandığınız tüm özellikler kalıcı, o yüzden haritaya yeniden başlamak hiç de zor gelmiyor.

O kadar başarılı bir sentez ki karşımızdaki

Bu bir roguelike olduğu için haritalar her ölüşünüzde prosedürel olarak baştan yaratılıyor, düşmanlar da öyle. Ama genel harita yapısı sabit. Yani her oyunda Prisoner's Quarter'ın harita dizilimi tamamen yepyeni oluyor, parşömenlerin veya çıkışların yeri değişiyor; ama her defasında da bu haritada iki çıkış olduğunu ve birinden Toxic Sewers'a, diğerinden The Promenade of the Condemned'e geçebileceğinizi biliyorsunuz. Ya da Promenade'de ışınlanma rününü kullanarak The Ossuary'e geçebileceğinizi, The Stilt Village'den The Clock Tower veya Forgotten Sepulcher haritalarına ulaşabileceğinizi biliyor ve hedeflediğiniz boss'a bağlı olarak kafanızda bir rota oluşturabiliyorsunuz.

Oyunun her seferinde taze hissettirmesinin en büyük sebebi de az önce kısmen de olsa değindiğim silah sistemi. Bir oyununuzda karşınıza vurduğu düşmanları donduran, öldüklerindeyse geriye et yiyen böcekler bırakmalarına neden olan bir ok yay takımı bulurken, bir diğerinde aynı zamanda yukarıya doğru ok atan ve vurduğunuz düşman öldüğünde etrafındakilerin de kanamasına yol açan ikiz bıçaklarla kaos yaratabiliyorsunuz. Hatta oyunun ileri haritalarında yakın dövüş silahlarını hiç kullanmadan sırf müthiş güçlü el bombası ve tuzaklar sayesinde vur-kaç yöntemiyle etrafı temizlemek bile mümkün. Hani olanaklar sınırsız denir ya, tam olarak *Dead Cells* için söylenmiş olsa gerek o söz.

Oyunu bitirmek, daha doğrusu son boss'u öldürmek aslında bir son değil. Diğer bazı oyunlardan ve özellikle de *Dark Souls*'tan aşina olduğumuz "döngü" olayı burada da var. Ama *Dead Cells* bunu tam olarak tekrara düşmeden, ekstra güzel bir mekanikle kotarmış: Kök hücre. Bir sonraki turda bölümün başında son boss'tan düşen kök hücreyi kullanarak oyunu zorlaştırabiliyorsunuz. Bu zorluğa ek olarak kullandığınız kök hücre sayısına bağlı olarak düşmanların düşürdüğü hücre sayısı artıyor, silahlar daha da güçlendirilebiliyor, çeşitli bölümlerdeki kilitli kapıları açarak kısayollar kullanabiliyorsunuz. Zaten bir sonraki kök hücreyi alabilmek için bir üst zorlukta oynamak şart. Bu da kendinize iyice uçuk hedefler koymanızı sağlayabiliyor.

Satıyorum, satıyorum, sattım

Bunlar dışında da oyunda cazibe unsuru olan birçok şey var aslında. Her bölümdeki gizli odalar, geçitler, tuğlalar; karşılaştığınız kimi normal, kimi lanetli sandıklar (risk - ödül dengesi çok iyi), speedrun yapmayı tercih ederseniz kaçırdığınız hücreleri telafi eden ve belli bir sürenin altında ulaştığınızda açıp arkasındaki ödülleri toplayabildiğiniz zamanlı kapılar, zamana karşı yarıştığınız turlar, mutasyon özellikleri vs. derken tüm doğru notalara aynı anda basmayı başarabilen çok özel bir oyunla karşı karşıya olduğumuzu anlıyoruz zaten.

Eh böylesine süper bir oyuna onlarca saat gömdükten sonra da ister istemez insanın gözünden mutluluk gözyaşları akması doğal bir şey, bu kalitede bir oyunu oynuyor olmak gerçekten de önemli bir şans.

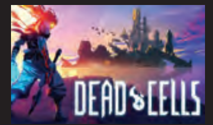


- Mekânlar ve düşmanlar çok çeşitli ve harika tasarlanmış
- Dövüşler inanılmaz akıcı
- Sürekli olarak ilerleme kaydettiğiniz hissini çok iyi veriyor
- Grafik tarzı çok özel, çok kendine has
- Tüm silah ve ekipmanlar farklı ve eğlenceli deneyim sunuyorlar

—

- Kısaca oynayayım deyip saatlerce başından kalkamıyorsunuz
- Keşke daha fazla boss olsaydı

9+



Son Karar

Bundan sonraki oyunların çıtayı yükseltmesi çok zor olacak.

TÜR: Roguelike | **YAPIM:** Motion Twin | **DAĞITIM:** Motion Twin | **DİJİTAL İNDİRME:** 40 TL (Steam), 59 TL (XBL), 74 TL (PSN), 25 dolar (Nintendo eShop)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** deadcells.gamepedia.com

Şarküterilerden yemek tarifleri almayı unutmayın.







THE VAGRANT

Odin Sphere'e kardeş geldi

EREN ERYÜREKLİ

Bu aralar şansım açık dostlar. Özellikle de eğlenceli beat em up'lar açısından. Yine Steam'in diplerinden bulup çıkardığımız *The Vagrant* hayli de özenli yapılmış. Vanillaware'ın oyunlarını bilenler zaten direk evlerinde hissedecekler (özellikle de *Odin Sphere* ve *Dragon's Crown* severler), diğerlerine de kısaca yanlamasına yardırıp düşmanları kombo manyağı yaptığımız fantastik bir aksiyon RYO deyip bırakayım buraya. Üstelik sudan ucuz (harbiden bize damacana 8,5 TL'ye geliyor, bu 8,2 TL).

Vivian bir yalnız savaşçı

Oyunumuz ailesi tarafından Runewarden olması için eğitilmiş alımlı ve iri memeli paralı asker Vivian'ın etrafında dönüyor (ki karakter üzerinden açık saçık espri veya ucuz çıplaklık numaralarına hiç girilmiyor, sadece iri göğüsleri var işte). Hanım kızımızın gemisi bir kasabanın açıklarında batsa da kurtulmayı başarır lakin bundan sonra da olayı Runewarden avlamak olan Büyü Akademisi'nin bir mensubu tarafından lanetlenerek kontrol altına alınır. E tabii elimiz armut toplamayıp yaratık kestiğinden bu büyücünün peşinde olduğu güçlü eşyaları cebe indirmeye başlarız. Hikâye ve karakterler bu tarza göre emsallerinden biraz daha iyi işlenmiş ve güzel sayılabilecek diyaloglarla verilmiş. Bu hoş sürpriz, oyunun üç ayrı sonu olmasıyla da desteklenmiş ki en iyi sonu ben tesadüfen elde ettim ama onu da her bir kenarı köşeyi didik didik araştırmama borçluyum size de aynını öneririm.

Tabii esas işimiz yaratık kesmek olunca insan bir çeşitlilik de bekliyor. Yüreklere serpilecek suları ılıtmadan dökün, çünkü oyun akıyor. 3 hızda saldırı ağırlığı olan silahlarımız gayet çeşitli, zırhlar, aksesuarlar, bir sürü iksir, özel hareketler ve şaşırtıcı derecede detaylı bir yetenek ağacı derken baktım oyun bayağı bayağı Vanillaware kalitesinde. Özellikle boss savaşlarında hem zorluk derecesi iyi hem de kendilerinin saldırı şekilleri oldukça farklı. Ki bu asla sıkmayan bir oyun deneyimi demek. El çizimi geri planlar ve karakterler gayet rahat ayrışırken en yoğun anlarda bile ne yapabildiğimi anlamak bu tür oyunlar için çok elzem bir şey. Neyse ki *The Vagrant* o konuda da beni hiç üzmedi. Yer yer bölge geçişlerinde ufak grafik hatalarına rastladım fakat onlar da dert değil hiç. Hele hele Çinli gayet küçük bir ekibin elinden çıktığı düşünülürse bu kadar ucuza bu kadar sağlam bir oyun sattıkları için adamlara kızasım bile geldi. Kendinizi az ağırdan satın kanka, deli gibi oyun yapmışsınız, aman bozmadan devam.

Parmakların acıyorsa bil ki o oyun olmuştur

Açıkçası ben 3-5 saat oynayıp bitirirdim diyordum *The Vagrant*'ı ama 19 saat oynamışım arkadaş! Hatta bir ara New Game+ da kasarım muhtemelen. İşte öyle aksiyonu, eğlencesi, çeşitliliği, düşmanları bol, adam gibi bir metroidvania örneği *The Vagrant*. Benzerlerinin ağzını rahatlıkla kırar Vanillaware klasiklerineyse uzaktan sağlam bir selam çakar. Üstelik sırlarının gizlerinin derinliklerine indiğinizde de manyak gibi ödüllendiren, dibine kadar sömürülesi bir oyun kendisi. Tabii ki kolsuz oynanmaz. Kaçırmayın, benden söylemesi.

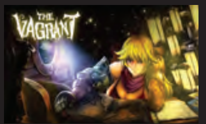


- Harika görsellik
- Aksiyon çeşitliliği
- Oyun süresi
- Haritaları keşfetmek ödüllendirici
- Birbirinden ayrışan boss savaşları
- Fiyatı çok uygun
- Düşük sistemlerde de çalışır
- Sıkmayan hikâye

−

- Sesler ve müziklerin revize istiyor
- Ara sahnelerde seslendirme yok
- Arayüz biraz daha pratik olabilirmiş

8+



Son Karar

Türü sevenlere güzel bir lütuf.

Sadece 8 liraya en az 19-20 saatlik sıkı bir aksiyon mu? Bağımsız oyunlar bu yüzden güzel işte!

TÜR: Beat em' up | **YAPIM:** O.T.K. Games | **DAĞITIM:** Sakura Game | **DİJİTAL İNDİRME:** 8,2 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** the-vagrant.wikia.com

THE WALKING DEAD: THE FINAL SEASON – EPISODE 1 *DONE RUNNING*

The Walking Dead: Çocuk Kulübü

SABRİ ERKAN SABANCI

Telltale'in 2012'de *The Walking Dead* oyununu çıkardığını dönemi hatırlıyorum da şöyle, bayağı herkesi şok içinde bırakmıştı, özellikle de finaliyle. Uzun süredir kendi suyunda kavrulan bir tür olan hikâye odaklı, sinematik macera türünü tekrar canlandırmışlardı. Ardından gelen *The Wolf Among Us, Tales from the Borderlands* ve *Game of Thrones* gibi oyunlarıyla da bayağı güzel devam etmişlerdi. Taaa ki *Batman* ve *Guardians of the Galaxy* gibi isimlerin haklarını alıp hem o isimlerin ününü, hem de kendi oluşturdukları "Telltale bu işi güzel yapıyor yahu!" algısını kullanarak türün suyunu çıkarana kadar.

Bu Telltale oyun yağmuru arasında çıkan ikinci sezon fena olmayan tepkiler almıştı ama seriyi seven ve merakla takip eden bana bile üçüncü sezon bayağı gereksiz ve arayı doldurmak için çıkardıkları bir oyun gibi gelmişti. Ve bu sezonun çıkışıyla da yanılmadığımı gördüm. Telltale de üçüncü sezonun ne kadar gereksiz olduğunun farkında olsa gerek, oyunun başında kayıt dosyanızı kaybettiyseniz ya da kayıt dosyanız yoksa oyunun size sunduğu "Önceki Seçimleri Tekrarlama" özelliğinde ilk sezondan bayağı bir şey seçiyorken üçüncü sezona dokunmuyorsunuz bile. İlk bölümde bile üçüncü sezondan bir kere bahsediliyor. Eğer hâlâ Telltale'in *The Walking Dead* serisine girişmediyseniz ilk iki sezonu oynayıp ardından son sezona atlarsanız pek de bir şey kaybetmezsiniz yani.





İki dandik sargı şapkayı takmana engel olmamalı ey Clementine!

Duygularımla oynuyorsun Telltale... Yine...

Ama dürüst olayım, ilk bölümün ardından oyunun tek eksisi de bu kadarmış gibi görünüyor. O da oyunun kendisine etki eden bir eksi sayılır mı emin olamadım. Bunun dışında son sezon gerçekten de doyurucu ve ilk sezon gibi yine harika bir macera oyunu olacak hissiyatını veriyor.

Bunun en önemli sebebiyse bu sezondaki karakterler. Özellikle üçüncü sezonun bir anda her şeyi değiştirmesi ve sadece bir tanıdık karakterle kalmamız ve onu da kontrol etmiyor oluşumuz bayağı tuhaf ve uzak hissettirmişti. Bu sezon daha ilk bölümden karakterlerle çok rahat bağ kurdum ve neden olduğuna dair pek bir fikrim yok. "Karakterlerin çocuk olması" demek istiyorum ama onun da sebebini açıklayamıyorum, "karakterler iyi yazılmış" demek için de daha çok erken. Ama önceki sezonlara kıyasla Clementine ve AJ'i kendi akranlarıyla görmek ve bu kıyametin içinde büyümenin ve doğmanın etkilerine şahit olmak harika bir tecrübe.

Teknik açıdan da oyunun bu sefer harika olduğunu söylemem gerek. Üçüncü sezonda oyun motorunu cilaladıklarından sonra görsellik tuhaf hissettiriyordu ve bayağı sıkıntılı çalışıyordu oyun. Ancak burada görsel olarak ilk iki sezondaki sanat tarzını yakalamalarının yanı sıra sinematografi de serinin en iyilerinden biri olmuş. Seçilen kamera açıları ve kullanılan renkler harika bir uyum içerisinde. Ayrıca etrafta toplanabilir eşyalar bulup bunları oyundaki odanıza yerleştirip "ev" hissiyatı yaratabiliyorsunuz. Ufak bir şey ancak hoş bir ekstra olmuş.

Yine mi cliffhanger?

Sonuç olarak elimizde yine cliffhanger'la biten, harika bir sezon başlangıcı yapmış ve ilk sezon hissiyatını bolca hissettiren iyi bir *The Walking Dead* oyunu var. Telltale'in küçülmeye gitmesi ve projelerini azaltmasının etkilerini bayağı net bir şekilde görebiliyoruz. Umarım tüm sezon bu çizgiyi bozmadan devam eder. Şimdiden nasıl bir finalle karşılaşabileceğimize dair bir fikrim var ama... Neyse, bana kalsın şimdilik o fikir.



+

- Sinematografisi önceki oyunlara kıyasla muazzam
- Karakterler ve genel olarak hikâye son iki oyuna kıyasla daha iyi görünüyor
- Toplanabilir eşyalarla oynanış uzamış
- Telltale'in yeni motorunun en iyi kullanılışına sahip

–

- Daha ilk bölümden üçüncü sezonu koca bir filler gibi hissettiriyor

8+



Son Karar

The Walking Dead serisinin en harika sezon başlangıcını yaşamak ve Clementine'ın hikâyesini bitirmek istiyorsanız pek de bir şey demeye gerek yok. Koşun!

TÜR: Macera | **YAPIM / DAĞITIM:** Telltale Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 57 TL (XBL), 71 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/thewalkingdeadgame

one | ps4 | win

We Happy Few



ne mutlu geçmişi olmayan ülkeye!

ege sağın

Arthur Hastings redakte makinesinin başına oturmuş, tüpten gelen eski haberleri birer birer inceliyordu. Görevi arşiv sansürlemekti. Eski gazete sayfalarını okur, neşeli haberleri onaylar ve moral bozacak olanları sansürlerdi. Tıpkı ofisinin duvarında yazdığı gibi: Mutlu bir geleceğe sahip olmak için asla çok geç değildir.

Fakat kaderin bir cilvesidir ki bugün karşısına onunla ilgili bir haber gelmişti. Yıllar öncesinden, kardeşi Percy'le aldıkları bir ödülün haberi. Haber, içinde bir şeyleri tetikledi. Aldığı neşe hapının etkisi geçiyordu. Hatırlamaya başladı. Kardeşini… O ödülü alırken hissettiklerini... Ve kardeşini savaşı kazanan Almanların isteği üzerine 13 yaşın altındaki tüm çocuklarla beraber bir trene bindirip gönderişlerini... Sarsıldı. Buna hazır değildi ama böyle bir şeyi hatırlamaya nasıl hazır olabilirdi ki zaten? Bir neşe hapı daha alabilir, unutup neşeli yalanları yaşamaya devam edebilirdi. Almadı. Hatırlamaya ve kardeşini bulmaya karar verdi.





İşte böyle başlıyor *We Happy Few*. Gerçeklerden, hatalarla yüzleşmekten kaçan bir toplumda tek bir gazetecinin isyanıyla. Anlatmaya çalıştığı çok şey var oyunun. Gerçeğin ağırlığı, kaçış psikolojisi, kolonicilik eleştirisi, hayatta kalmak için yapılan korkunç eylemler, madde bağımlılığı ve dahası… Tüm bunları anlatmayı da başarıyor aslında ama iz bırakan, güçlü sahneleri; zaman zaman fazla karikatürize bir anlatı ve korkunç oynanış mekanikleriyle adeta ihanete uğruyor. Yan görev yapmanıza göre 30 ile 45 saat arası değişen oynanışa katlanabilenler, senaryo ve diyalog yazımı açısından son yılların en iyi oyun deneyimlerinden birini yaşayabilirler ama yolun yarısında pes edenlerin sayısı çok daha fazla olacaktır.

Nerede bu devlet?

İkinci Dünya Savaşı'nı Almanların kazandığı alternatif bir tarih anlatısı içinde 1964 yılında özerk bir İngiliz şehrinde geçiyor oyun. Özerk bir İngiliz şehri deyince tuhaf geldi değil mi? İnanın ben de hâlâ anlayamadım. Almanlar, savaş sonrası Sovyetlerle savaşmak üzere oraları bırakıp gitmişler. Oyunda kısaca bahsedilen bu. Fakat Nazi Almanya'sı bir Moğol ordusu değildi, bunu biliyoruz. Yağmalayıp yola devam etmek yerine yerleşen, aktif işgal uygulayan ya da sömürgeleştiren bir rejimdi. Bu yüzden Britanya'da bir devlet olmaması pek de düşünülemez. Eh, bu adacıklar bir köprüyle bağlı Britanya'ya. Yani gemi yolculuğu gerektiren uzak adalar değil, üşenme de olamaz. Hepsini geçtim radyo-televizyon gibi yöntemlerle bile iletişim kurmuyorlar. İşte her şey yerine otursa da dünyaya bu kadar yakın bir yerin tüm gerçekçi devlet geleneklerine aykırı olarak kendi halinde bırakılmasının altı doldurulamayınca gerçek bir distopyanın değil de 1984'ü okuyup heyecanlanmış 14 yaşında bir çocuğun hayalinin içinde gibi hissediyorsunuz. Vay be, böyle gömmeyi beklememiştim ama bazı düşünceler zihinden çıkıp söze dökülünce daha belirginleşiyor. Evet, muhteşem bir hikâyesi ve senaryosu da olsa oyunun böyle ciddi bir zayıflığı var.

Neşenizi neli alırdınız? Çikolatalı, vanilyalı ve çilekli seçeneklerimiz mevcut!

Gelelim anlatımın iyi yanlarına. Bir kere diyaloglar enfes. Cümleleri geçtim sözcük seçimleri bile nokta atışı. Burada ayrıca seslendirme sanatçılarını da sabahlara kadar övmek gerek zira çok iyi bir iş başarmışlar. Yetişkin Arthur'un sesindeki tedirginliği, şaşkınlığı ve kendisi bencil uyuzun teki olduğu için yorumlarındaki memnuniyetsizliği ve mızmızlığı çok rahat anlıyoruz. Fakat çocuklar da iyi iş çıkarmış. Anımsama sekanslarında küçük Arthur'un heyecanı, sabırsızlığı, sevgisi, kafa yorması… Hepsi çok belirgin. Zekâ geriliğinden mustarip kardeşi Percy'e bir şeyler açıklamaya çalışırken kara kara düşündüğünü gözünüzde canlandırabiliyorsunuz. Diğer iki karakter ve diyaloğu bol olan yan karakterler de aynı şekilde başarılı seslendirildiği için güçlü yazı güçlü sesle birleşiyor ve ortaya harika sahneler çıkıyor.

Savaş sonrası 13 yaşın altındaki çocukları Almanlara verip ölümden kurtulan halk, bu pişmanlıkla ve utançla yaşayamayınca yetkililer çareyi Joy haplarında buluyor.

Joy detektörlerinden ayık geçerseniz bu Bobby'ler peşinize düşer.

OOO Jenny esin perisi

We Happy Few'un esinlendiği pek çok eser olduğu aşikâr. Bunların en başında Terry Gilliam'ın yönettiği Brazil filmi geliyor. Aslen Kanada'da bulunan geliştirici ekibin İngiliz sinema-televizyon dünyasına olan hayranlığı mekân seçiminde ve esinlenilen eserlerde kendini göstermiş. Brazil'in de zaten esinlendiği 1984 romanını doğal olarak bu kaynaklar arasında sayabiliriz. Cesur Yeni Dünya da yine distopik dünyaların olmazsa olmaz esin kaynaklarından. Ancak bununla sınırlı kalmıyor.

Mizah konusunda Monty Python esinlenmesi oldukça belirgin ki oyunun karikatürize doğası distopik anlatıya ihanet etse de Monty mizahıyla uyumu şahane. V for Vendetta filminden de esinlenilmiş ama bu esinlenmeyi ters esinlenme olarak tanımlıyorlar. Orada maskeler bir başkaldırı simgesiyken We Happy Few'da tam tersi itaat ve yalanı kabul simgesi. Son olarak Doctor Who hayranları da sevinecektir ki oradan da esinlenmeler var. Özellikle bir yarışma programı sahnesi var ki yeni seriyi izleyenler direkt tanıyacak.







Bu kentte herkes gülmek zorunda.

Bu hapları içip neşelenen, her şeyi unutan halk mutlu mesut yaşarken hapın içimini zorunlu kılan ve içmeyenleri ya idam eden ya da süren bir totaliter rejim de kurulmuş oluyor. Dolayısıyla oyunda karşılaştığımız anımsama sekansları, Joy'un etkisinden kurtulan karakterlerimizin geçmişleriyle yüzleşmelerini ve bazen de kendilerine söyledikleri yalanların doğrularını görmelerini sağlıyor. Benzer şekilde etrafta bulduğunuz notlar da hikâyeye derinlik katıyor. Bir de Joy hapı içmek var ki zaman zaman mecburen içiyorsunuz ve dünyayı görüşünüzü değiştiriyor. Her yer parıldıyor, çöpler kayboluyor, gözünüzün önüne kelebekler geliyor ve karakteriniz elini kolunu neşeyle sallayan bir yürüme animasyonuna kavuşuyor. Fakat açıkçası dünyanın Joy'lu ve Joy'suz halleri arasındaki farklılık bana hiç yeterli gelmedi. Çok daha dramatik olabilirmiş ve yine bir fırsat tepilmiş gibi hissettiriyor.

Mirkelam bile bu kadar koşmadı be!

Genel olarak karakterler, görevler ve diyaloglar çok iyi olsa da bu hikâye sekansları arasında koşturmak ve hayatta kalmakla geçen bir oynanış söz konusu. Temel ihtiyaçların yanında sonradan oynanan diğer iki karakterin birer tane daha hayatta kalma mekaniği var ki Sally'ninki hikâye açısından da inanılmaz bir sürpriz içeriyor. Normal zorlukta bu mekaniklerin bazı özelliklerinizi düşürmek dışında ciddi bir olumsuz etkisi yok. Sally ve Ollie'nin özel mekanikleri de hikâyeye ve karakterlere derinlik katıyor gibi dursa da oynanış açısından bir gereksiz zorluk daha çıkarmış oluyor.

Evet gereksiz zorluk. *We Happy Few*'un bir hayatta kalma oyunu olma girişimi böyle özetlenebilir. Oyun dünyasını derinleştirememesini geçtim, hikâye sekansları arası uzun ve sıkıcı koşturmacalarla oyunun ritmini bozuyor. O kısımları komple atıp çizgisel, hikâye odaklı bir aksiyon oyunu yapsalar abartısız yeni bir *BioShock* olurmuş. Bir konsept ve bu kadar kaliteli bir senaryo ancak böyle harcanabilirdi.

Bir de oyuna güya derinlik katan yasaklar var. Doğru giyinmek zorundasınız, Joy kullanmak zorundasınız. Ayrıca zıplamak ve koşturmak da yasak. Evet, şehir merkezinde gülen yüz maskeli neşeli insanların güle oynaya sizi linç etmesi başka oyunda göremeyeceğiniz ürkütücü ve akılda kalıcı bir sahne ama birbirinden çok uzaktaki görev noktalarına gitmek gerektiğinde tüm bunlar can sıkıyor. İlerledikçe perk puanlarıyla hemen hemen tüm bu kurallardan kurtulabiliyorsunuz ama bunun da hikâyede karşılığı olmadığından kendi kurguladığı dünyaya ihanet etmiş oluyor oyun. Yukarı tükürseniz bıyık, aşağı

Beni aaa'latma

2015 yılında Kickstarter kampanyasıyla başlayan geliştirme süreci epey uzun sürdü ve son senesinde Gearbox'la anlaşma yapılması sonucu oyun bağımsızlıktan AAA seviyesine çıkarıldı. Peki nasıl oldu? İyi mi oldu? İkinci sorunun cevabını yazıda verdim ama ilkine beraber bakalım.

Compulsion Games'in gösterdiği ilk fragmanlarda oyun hikâye odaklı, çizgisel bir aksiyon oyunu gibi duruyordu. Bunun oluşturduğu yanlış anlaşılmayı gidermek için defalarca amaçlarını açıkladılar ve alpha testlerinde de hayatta kalma oynanışını sundular. Ancak destekleyenler ve genel oyuncu topluluğu sunulanı değil fragmandakini istiyordu. Bir dönem hayatta kalma mekaniklerini tamamen kaldırmayı düşünmüş olsalar da nihayetinde Wellington Wells çöküşün eşiğinde olduğu için bu mekaniklerin hikâye içinde gerekli olduğuna karar vermişler. Kanımca büyük bir hata olmuş zira yazıda da yine bahsettiğim gibi oyuncuların beklediği çizgisel oynanışlı hikâye olsaydı bambaşka şeyler söylüyor olabilirdim oyun hakkında.

Son olarak Gearbox'a yönelen eleştirilere de değinmek istiyorum. Oyuna yayımcı olduktan sonra yapımı aceleye getirdikleri söyleniyor ama anlaştıklarında zaten 2,5 yıllık bir yapım süreci vardı. Üzerine bir yıl daha, 4 kat büyük bir ekiple çalışmalarını sağladılar. Ben burada suçu elindeki hikâyeye uygun oynanışı seçemeyen, desteklerini aldıkları insanların geri bildirimlerini yeterince dinlemeyen geliştirici firmada buluyorum. Aradaki koşturmacaları kesip hikâye sekanslarını çizgisel düzene oturtarak onlara odaklansalar daha kısa zamanda daha iyi bir iş ortaya koyabilirlerdi muhtemelen.

tükürseniz sakal.

Bir de gizlilik mekanikleri var ki akıllara zarar. Ollie hariç karakterler epey zayıf olduğu için dövüşten kaçınmak gerekiyor ve oyun da gizlilik oynanışını teşvik ediyor. Ancak düşman yapay zekâsı neredeyse yok, sizi fark etme sistemleri istikrarsız çalışıyor ve sarı çiçekler arasına ya da çöp kutusuna saklanınca dibinizde bile olsalar sizi göremiyor ve birkaç saniye sonra tamamen unutuyorlar. Kısacası oyunun üç temel oynanış mekaniği olan hayatta kalma, dövüş ve gizlilik tamamen facia.

Bazen azı karar çoğu zarardır

Prosedürel olarak oluşturulan oyun dünyası birbirinin kopyası binaların dizildiği gökkuşağı desenli sokaklar ve merkezin dışındaki çayır çimen içinde birbirinin kopyası terk edilmiş binalardan oluşuyor. Etrafta da alabildiğine İngiliz isimleriyle dolaşan ama dolaşıp birkaç ezbere cümle mırıldanmak ve hata yaparsanız sizi linç etmek dışında hiçbir işe yaramayan tipler dolaşıyor. Dolu görünmesine uğraşılmış kocaman, bomboş bir dünya… Fakat içine girilebilen az sayıda mekânın iç tasarımı ve mekân tasarımı ile sunulan hikâye anlatımı da oldukça iyi. İç mekânlar arasında gidip gelme işkencesi olmasa harika bir oyun olurmuş. İşin tuhaf yanı, oyunun çıkışıyla beraber hile kodları yazdığınız konsol da kaybolmuş. Komutlar sayesinde görev




Arthur Hastings, Joy almayı reddedip hatırlamayı seçti.

yerleri arası gidip gelip sadece görevleri oynasanız oyun bir anda 8-9 puana fırlardı aslında...

Yoluna bağımsız başlayıp sonradan pazarlama anlaşmasıyla AAA olan *We Happy Few*, aşırı sıkıcı oynanışıyla kendi bacağına sıkıyor. Şöyle 10-12 saatten sonra öyle sıkıcı oluyor ki yanında Joy hapı hediye etseler yeridir. Vermeye çalıştığı mesajları genel olarak verebilse de aşırı karikatürize havası bazı noktalarda ıskalamalarına da sebep oluyor. İşin tuhaf ve oyuncular açısından iyi mi kötü mü olduğuna karar veremediğim yanıysa berbat oynanışıyla "Yalvarırım bit artık!" diye bağırttığı halde müthiş hikâyesinin kendine bağlaması ve oyunu bırakamamanız. Ne gerek vardı bu güzel hikâye için bize böyle eziyet etmeye? Bu eziyete katlansak bu kez de çeşit çeşit bug çıkıyor üstelik. Bitirilemeyen görevler, kaybedilen aşama... AAA fiyat etiketini asla hak etmeyen bir oyun *We Happy Few*. Çok ciddi bir indirim gelmediği sürece bu güzel hikâyeyi parasıyla eziyet çekmek yerine sevdiğiniz bir yayıncıdan izlemeniz ruh sağlığınız açısından daha iyi olacaktır.



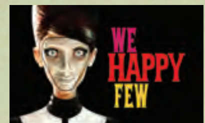
+

- Müthiş senaryo ve diyaloglar
- Üst düzey seslendirme performansı

−

- Fazla karikatürize
- Hikâye sekansları arasında koşturmak aşırı sıkıcı
- Dövüş mekanikleri vasat
- Yapay zekâ yok gibi
- Gizlilik gülünç
- Bug dolu

5+



Son Karar

Hayatta kalma akımına kafayı takarak efsane olma şansını kaçırmış.

TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Compulsion Games | **DAĞITIM:** Gearbox Software | **DİJİTAL İNDİRME:** 168 TL (Playstore), 209 TL (Steam, PSN, XBL) **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** wehappyfew.gamepedia.com



UYUŞTURUCU ve oyunlar

Video oyunları söz konusu olunca insanların aklına maalesef otomatik olarak çocuklar geliyor. Oysa en azından AAA oyunlardan en çok hasılat yapanlarının çoğu en azından 16+ derecelendirmesine sahip. Oyunlar sanat mıdır değil midir tartışıladursun (bence öyledir) bu çocuklara hitap etme algısı yüzünden saldırılara ve sansürlere de sık sık maruz kalıyorlar. Amerikan medyasının ülkedeki anormal sayıdaki silahlı saldırılar için aciz şekilde oyunları suçlamasını bir kenara koyarsak bu konuda en meşhur ülke Avustralya. Hayatın her alanında sansür konusunda "Batı" dünyasında zirvede yer alan ülkede 2013 yılına kadar video oyunlarında 18+ derecelendirmesi bulunmuyordu ve 15+ derecelendirmesine girmeyen her oyun yasaklanıyordu. Artık biraz daha akılselim bir yasaları olsa da We Happy Few'la didişmekten kendilerini alamamışlar.

Mayıs ayında Avustralya Derecelendirme Heyeti oyunu derecelendirmeyi reddetti (çocuk oyunu muamelesi yaptıkları için 18+ derecesinden kurtulmanın yolunu bunda bulmuşlar). Gerekçesiyse oyunun Joy hapı kullanarak daha kolay bir hâl alması mekaniğinin uyuşturucu kullanımını özendirmesiydi. Compulsion Games haklı olarak "Kardeşim oyunun TÜM OLAYI zaten madde kullanmaya zorlanan ve çökmekte olan toplumun eleştirisi!" diye kendini savununca (tamam, kardeşim dememiş olabilirler) Derecelendirme Heyeti nihayet 18+ derecelendirmesini vermiş ama tüketicileri de uyuşturucu mekaniği hakkında uyarmayı ihmal etmemiş.

Bu tarz temaların oyunlarda işlenmesi, hatta mekanik olarak yer alması başka bir dosyanın konusu ama We Happy Few'u incelemişken uyuşturucu maddeler içeren başka oyunlara da bir göz atalım dedik. Aslında çok belirgin veya çok yoğun şekilde işleyebilen pek fazla oyun da yoktu ama son yılların önemli ana akım oyunları arasından birkaç tane derledik.



BIOSHOCK

We Happy Few, madde kullanımı yüzünden çökmekte olan bir toplumu anlatırken BioShock meseleyi bir tık ötesine taşımış ve zaten çökmüş olanı göstermişti. ADAM adı verilen ve insanların adeta süper güçlere kavuşmasını sağlayan genetik materyalin aşırı kullanımıyla çökmüş toplumu sonradan incelerken aslında çöküş aşamasına dair pek çok ipucu da buluyorduk. Tabii bu çöküşte sınıf ayrışmasının da büyük etkisi vardı ancak bunun, bu madde üzerinden dönen ticaret ekosisteminin bir yan etkisi olduğu da düşünülebilir. Öte yandan kafayı ADAM'la bozmuş ve tamamen delirmiş düşmanlarla kapışmak da özellikle Amerikan filmlerinde çok gördüğümüz meth-head ve crack-head gibi bağımlı, saldırgan tipleri andırıyordu. Ya da ülkemizin karanlık arka sokaklarındaki tinercileri ama başka bir gerçeklikte yaşarcasına delirmiş sürümlerini tabii...

FAR CRY

Uyuşturucu konusu her zaman dikkatli kullanılmıyor tabii. Bunu karikatürize eden oyunlar da var ve Far Cry bu konuda önde geliyor. Yıllardır her oyunda en az bir defa karakterimiz uyuşturucuya maruz kalıp aşırı parlak ve bulanık ortamda koşturmaya başlıyor. Enerjik müzikler ve gerçekdışı aksiyon sekansları da cabası. Zaman zaman karakterimiz sayıklasa bile genel olarak ilginç ve eğlenceli bir deneyim gibi sunuluyor diyebiliriz. Bunu bazen bir kendini kanıtlama ritüeli olarak hikâyeye de yediriyorlar ama isabetli ve kapsamlı işlendiğini söyleyemem.





SCARFACE THE WORLD IS YOURS

Uyuşturuculardan bahsetmişken Scarface'ten bahsetmemek de olmaz. Filmden uyarlama ve buram buram GTA: Vice City kokan (gerçi o da zaten Scarface kokuyordu) oyun muhteşem bir eser değildi belki ama tonlarca kokaini kamyonlarla taşıyıp şehre dağıttığımız görevleri unutamıyorum. Kokain ticaretini en yoğun olduğu yer ve dönemde ele alan oyun, meselenin mafya kısmını Max Payne'in kişisel drama odaklı anlatısına göre daha kapsamlı anlatmıştı.



Fallout

Uyuşturucu ve madde bağımlılığını yansıtmakta en iyi oyunlardan biri. Post apokaliptik dünyasında yaşamını kafayı çekmek üzerine kuran insanları tüm üzücü ve korkutucu çıplaklığıyla sergiliyor. Bunlara hiçbir şekilde özendirmediği gibi Fallout'u ana akım oyunların neredeyse hepsinden ayıran bir özelliği var: Bağımlılık mekaniği. Oyundaki uyuşturucu maddelerin her biri karakterin belli başlı bazı özelliklerini bir süreliğine geliştiriyor. Bu kuvvet, hasar ya da bilgisayar hack'leme yeteneği olabilir. Fakat bu kısa süreli geliştirmeleri çok sık kullanırsanız sizi bağımlılık belası bekliyor. Özel yöntemlerle iyileştirilmedikçe o maddeyi düzenli kullanmamanız durumunda pek çok özelliğiniz düşüyor ve ciddi sıkıntı yaşıyorsunuz. Aşırı steroid ya da doping kullanan sporcuların bağımlı olmasına benzetebiliriz durumu. Fallout'un bu mekaniği de özendirmekten ziyade uzak tutmaya yarıyor diye düşünüyorum. En azından ben oyunda bağımlı olmamak için ölüm kalım meselesi değilse bu maddeleri asla kullanmıyordum. Sonra bir de onun tedavisiyle uğraşacaksın oohooo...

Max Payne ★

Max Payne'i diğer oyunlardan ayıran bir yönü var; bad trip sekansları. Bad trip, uyuşturucu kullanınca hedeflenen güzel hisler yerine korkunç hisler yaşamaya verilen genel addır. Oyunlar genelde o "uçma" hissini karikatürize ederek kullanırken Max Payne karanlık hikâyesine yakışacak şekilde karaktere bad trip yaşatıp uyuşturucu kullanımının bağımlılık dışında da kötü sonuçları olabileceğini gösteriyor. Geçtiğimiz aylarda Son Jeton'daki Max Payne yazımda anlattığım gibi zorla uyuşturucu verilen Max, bebek ağlamaları ve kandan labirentlerle baş edip ailesinin suikastını tekrar tekrar yaşıyor. Bu korkunç deneyim de karikatürize uçuşlarla kontrast oluşturuyor ve bir başka gerçekliği oyunculara aktarıyor. Oyunun tüm senaryosunun New York'taki uyuşturucu ticareti üzerine olması da cabası...





GTA

Suç dünyasını her yönüyle ele alan GTA'da da tabii ki uyuşturucu geçiyor. Genelde uyuşturucu ticareti yapanlar arasındaki çatışmalar vs. işlense de karakterlerin kullanımlarını da görebiliyoruz. Bunun son örneği GTA V'te. Trevor zaten başlı başına arıza (heheh utanmadım evet) bir tip ama uyuşturucu maddeler bunun sebebi mi yoksa sonucu mu bilemiyorum. Yine de Trevor üzerinden uyuşturucu maddelerin olumsuz etkilerini görebiliyoruz. Kullanımınıysa Michael deneyimliyor. Gerek oğlu tarafından milk shake'ine ilaç katılması olsun gerek parkta marihuanayı yasallaştırmak isteyen adamın çeşit çeşit otunu defalarca çekmesi olsun hepsi aşırı karikatürize sekanslar. Gerçi GTA serisinden de beklentimiz farklı değildi zaten.





Ara sahneler çizgi roman tadında, kare kare anlatılıyor.

THIEF OF THIEVES *SEASON ONE*

Ocean's Eleven tarzı bir ekibin parçası olmaya var mısınız?

M. İHSAN TATARİ

Robert Kirkman dendiğinde ülkemizde çoğunlukla akla sadece *The Walking Dead* gelir. Hâlbuki günümüz çizgi roman dünyasının en önemli isimlerinden biri olan bu büyük ustanın daha pek çok başarılı işte parmağı vardır. *Thief Of Thieves* de onlardan sadece biri. Üstadın *Oceans's Eleven* ve *The Italian Job* gibi filmlerden esinlenerek yarattığı bu çizgi roman serisinde dünyanın gelmiş geçmiş en büyük hırsızlarından olan Conrad "Redmond" Paulson'ın başından geçenler anlatılır. Kendisinin bir de Celia adında, bol dövmeli ve piercing'li, çılgın bir veliahdı vardır. İşte biz de oyunda bu genç kadının çömezlik yıllarını oynuyor, Redmond tarafından bizzat eğitilerek usta bir hırsıza dönüştürülüyoruz.

Çıraklıktan ustalığa

Thief Of Thieves uzun zamandan beri gördüğüm en iyi açılışlardan birine sahip. Çizgi romanımsı grafikleri, mor ve turuncu ağırlıklı pastel renkleri, karakterlerin konuşma balonlarıyla konuşmaları, tarz müzikleri ve başarılı seslendirmeleri derken daha ilk dakikalarından itibaren görsel ve işitsel anlamda sizi avucunun içine almayı başarıyor oyun. En başarılı bulduğum yanlarından biriyse görevlerle ilgili önemli detayları bazen duvarlara bazen de eşyaların üzerine beyaz bir yazıyla yazması ve bu tür mesajları oyunun atmosferini baltalamadan, gayet şekilli bir biçimde bize vermesi oldu. Hatırlarsanız bu özelliğe daha önce *Splinter Cell: Conviction*'da da rastlamıştık ama *Thief Of Thieves*'e daha çok yakışmış, o çizgi roman havasını daha da güçlendirmiş bence.

Oyunda gölgelere sığınarak gizlice ilerleyebiliyor, kilitli kapıları maymuncukla açabiliyor, bilgisayarları hack'leyebiliyor ve kılık değiştirip muhafızları kandırabiliyoruz. Yeri geliyor, soygun yapacağımız yeri önceden keşfedip kameraların ve alternatif girişlerin yerini tespit ediyoruz. Bazen her biri farklı alanlarda uzman olan hırsız arkadaşlarımızı alıyoruz soygunlarda yanımıza. Bazen de Celia'nın doğaçlama tekniklerini kullanarak karşımızdaki kişiyi üçkâğıda da getirebiliyoruz. Hatta bazen başarısız olabiliyor ve bir soygunu batırabiliyoruz da. Gelgelelim bunların hepsi çok yüzeysel ve basit kalmış. Öyle ki çoğu zaman hiçbir zorlukla karşılaşmadan hallediveriyoruz her şeyi. Hatalarımızın ve başarılarımızın da ara sahnelerdeki ya da oyunun sonunda farklı diyaloglardan (ve açılan başarımlardan) başka bir artısı eksisi yok.

Oyunun tüm güzelliklerine rağmen kısmen bocaladığı ve o kadar da başarılı olamadığı önemli yanları da var maalesef: Kontroller ve kamera açıları. Karanlık bir odada güvenlik görevlilerinden kaçmaya çalışırken bir mobilyanın köşesine takılıp yakalanmak, kamera açısı bir anda değişince kendinizi bambaşka bir yöne giderken bulmak, merdivenden inmeye çalışırken basamakları bir türlü tutturamamak gibi bir sürü sinir bozucu yanı var oyunun. Açıkçası oyun düşük bütçeli bir bağımsız olduğunu bu açılardan itinayla gözünüze gözünüze sokuyor. Bunun sonucunda da bir bölümü geçmek için doğru şeyi yapmanıza rağmen kontrollerin ve kameranın ihanetine uğrayıp boş yere bol bol yakalanıyor, bir o kadar da sövüyorsunuz.

Yine de başarıyla yazılmış diyalogları, kaliteli hikâyesi ve zekice planlanmış büyük bir vurgunu başarma hissi sayesinde kendini oynatmayı, eksiklerini görmezden geldirmeyi başarıyor *Thief Of Thieves*. İkinci sezonunun daha iyi olması ümidiyle...

Kirkman'ı The Walking Dead'den tanıyor olabilirsiniz ancak kendisinin daha nice harika işi var.



- Organize işleeer bunlaaar
- Senaryosunun usta ellerden çıktığı belli
- Müzikler ve seslendirme

−

- Kontroller bazen fena çuvallıyor
- Yav bu oyuna bu kamera açısı olmamış
- Tüm diyaloglar seslendirilmemiş

7



Son Karar

Keşke oynanışı da hikâyesi ve atmosferi kadar iyi olabilseydi.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Rival Games | **DAĞITIM:** Rival Games | **DİJİTAL FİYATI:** 40 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-131-tot

DEATH'S GAMBIT

Ya ölümsüzlük bir hastalıksa?

EREN ERYÜREKLİ

Ölümün yokluğu yaşamın anlamsızlığını getirir ve ruhlar bir yerlerde huzur bulamadıkça günlük yaşam da cehennemin bir aynası oluverir. İşte böylesi iç karartıcı boğuk bir dünyası var *Death's Gambit*'in. Adamımız Sorun'un sorunuysa bu lanetli ölümsüzlerle dolu dünyada yıllar önce onu terk eden savaşçı annesini bir şekilde bulmak. Askeri birliği son savaşında darmadağın olan Sorun kaçıp kurtulsa da yaralarından dolayı ölümü beklerken karşısında gerçekten Ölüm'ü bulur ve onun için çalışmayı kabul eder. Karşılığındaysa ölümsüzlerin güçlerinin kaynağını yok etmeli ve bu huzursuz diyara dirliği ve düzeni getirmelidir. Açıkçası *Death's Gambit*'in hikâyesi oyunun bence en iyi yanlarından biri ve sırf onu nihayete erdirebilmek için katlanacağınız bin bir çileye de değer. Onlar ne mi? Hemen anlatayım...

Karanlık ruhlar tuzdan kalelerinde Shadow of the Colossus'çuluk oynarken

Başlıktaki gibi bir hibrid oyunumuz. Yanlamasına gitmeli bir aksiyon oyunu olma fırsatını elinin tersiyle itmese de (ki bu kadar iyi piksel art görseller olunca insan daha hızlı bir oynanış istiyor *Dead Cells*'teki gibi) bu yaklaşımı çok da kullanmayan *DG* tam anlamıyla bir *Dark Souls* benzeri. Bu benzerlik yalnızca oyunun stamina barı veya öldüğünüzde gerisingeri bir sürü yol yürüten checkpoint sistemiyle de sınırlı değil. İlerledikçe bulduğunuz NPC'lerin merkezdeki güvenli bölgenizde toplanması, eşya açıklamalarındaki lore parçaları, zorluk seviyesi (ki oyun burada biraz yalpalıyor), ürkütücü boss'lar ve genel fantastik Orta Çağ atmosferine varana kadar pek çok öğe *Dark Souls*'u andırmakta.

Oyunun sağlam savaş mekanikleri olsa da stamina'nın ikide bir tükenmesiyle kritik anlarda yuvarlanamamak gerçekten çok sinir bozucu. İkinci zayıflık kalkan kullanımıyla ilgili. Oyunun tuşa basmanızla adamın hareketi yapması arasında çok çok ufak da olsa bir zaman payı var ve bu pay aynı zamanda hareketlerin yarıda durdurulamaması demek. Buna kalkanı tutarken stamina'nın hızla tükenmesi eklenince basit hareketleri bloklamak bile zorlaşıyor ki parry yapmak ne mümkün. Bu stamina ve savaş dinamikleri metroidvania öğeleri de bulunan *Salt & Sanctuary*'de daha iyiydi bana kalırsa. Ayrıca oyunun karakterimizin istatistiklerini göstermek konusunda da elini biraz tembel alıştırdığını düşünüyorum. Bunun yanında estus flask gibi canımızı tamamlayan Anka kuşu tüyleri var ve çeşitli buff'larla birlikte geliyorlar. Haritanın gizli saklı yerlerinde bu arkadaşları aramayı unutmayın. Öldüğünüzde Anka kuşu tüyleriniz yerde kalıyor ama sonradan dinlenme yerlerinde bunları belli bir ücret ödeyerek geri alabiliyorsunuz. Yani o noktada biraz daha insaflı *Death's Gambit*.

İnsafsız olduğu alansa oyunun ortalarında daha ne oluyor demeden yükselen zorluk eğrisi. Kimileri bu noktada oyunun bırakacaktır ama biraz daha sabredenler oldukça ilgi çekici ve bu tarz oyunlarda alışık olmadığımız kadar oynanışla iç içe geçen hikâye anlatımının keyfini sürmeye devam edebilirler. Zaten son bölüme geldiğinizde cinnet geçirtecek kadar zor platform öğeleri ve sizi çatır çutur doğrayacak kâbus gibi yaratıklarla karşılaşacaksınız. Oyunu bitirdikten sonra açılan 10 zorluk seviyeli New Game+ ise gerçek mazoşistler için biçilmiş kaftan.

Yalnızca ölüm tüm zarları elinde tutar

Kusurlarına rağmen bağımsız bir oyun için hayli güzel bir sunuma ve çeşitliliğe sahip *Death's Gambit*. Bir de o koca kılıçları kazma kürek sallar gibi sallamasak ve yetenek ağacı bir şeye benzese tadından yenmeyecek bir oyun olurmuş. Ama şu haliyle bile piyasadaki pek çok *Dark Souls* klonuna beş basan bir yapım ve Ağustos ayı içerisindeki 5. önemli yanlamasına ilerlemeli aksiyon oyunu olmasına rağmen kesinlikle ilgiyi hak ediyor. Müzik ve seslendirmelerse haddinden çok iyi. *Souls* açlığınız bastırdıysa acımadan yapıştırın.

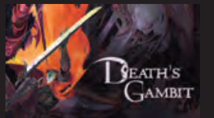


- Nefis piksel art görsellik
- Düşman ve boss tasarımları keyifli, anlaşılır
- İçi dolu karakterler ve sürükleyici öykü
- Müzikler ve seslendirmeler birinci sınıf
- At var
- Ana karakterin adının Sorun olması
- Dark Souls mekanikleri kısmen güzel uyarlanmış

—

- Vuruş animasyonları geç tepki veriyor
- Aniden yükselen zorluk eğrisi
- Son bölümü resmen insafsızlık
- Silah çeşidi çok az
- Pasif yetenekler pek bir işe yaramıyor
- Kalkan ve yay kullanışsız
- Silahların özellik puanları çok eksik

7

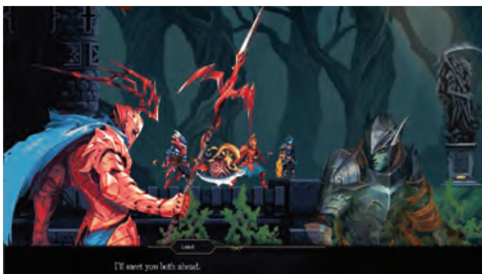


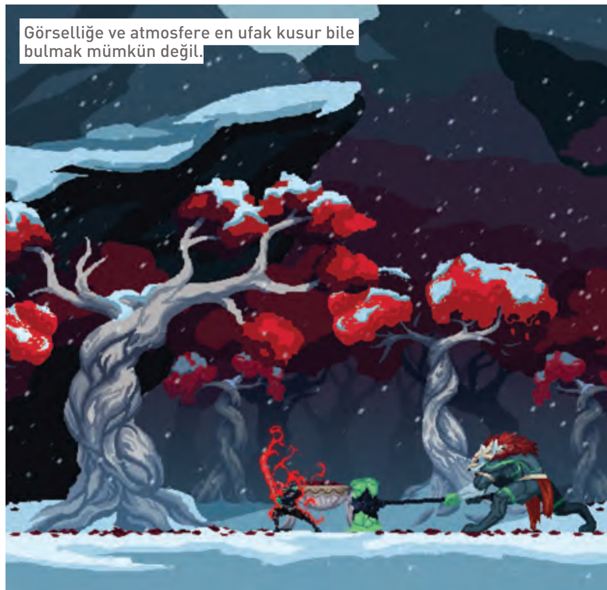
Son Karar

Sağlam hikâye ve atmosferini daha iyi dövüş mekanikleriyle destekleyebilse vazgeçilmez olurmuş. Şu haliyle de gideri var ama.



İnsanın şu görsele baktığında bile boss'la savaşası gelmiyor mu?



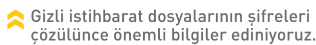


Görselliğe ve atmosfere en ufak kusur bile bulmak mümkün değil.

TÜR: Aksiyon / RYO | **YAPIM:** White Rabbit | **DAĞITIM:** Adult Swim Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 31 TL (Steam), 60 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-131-dg


Türkiye'den ilk ajanım, isimler eski–yeni basketbolculardan alınmış.




Gizli istihbarat dosyalarının şifreleri çözülünce önemli bilgiler ediniyoruz.



PHANTOM DOCTRINE

Casusluk, soğuk yenen bir savaştır

NOYAN AKATLI

1983 yılındayız. Yurtdışına uluslararası bir toplantıya katılmak için giden ebeveynlerime sipariş ettiğim, ilk oyun konsolum Atari 2600'ü hevesle beklediğim, yaz tatili boyunca da *PacMan* ve *Combat* oynadığım sene. 1983 başlarında, minik el konsolu Gamewatch'dan yengeç yakalamaca deneyimim de var. O zamanın modası aynalı gözlüklerimizi takıp dünyaya şöyle bir bakacak olursak, İstanbul nüfusunun 5 milyon olduğunu, ülkemizde üç yıllık askeri yönetimin ardından Kasım ayında sivil - demokratik hayata geri dönüldüğünü, iki süper güç ABD - SSCB arasında Soğuk Savaş diye anılan gerginliklerin, uzay ve bilişim teknolojisi yarışının kızıştığını ve gizli kapaklı örgütlerin casuslar arası mücadelelere girmiş olduklarını görürüz.

Sıra tabanlı gizli servisçilik

Bir - iki aydır merakla beklediğim sıra tabanlı strateji *Phantom Doctrine*'in hiç de fena olmayan öyküsü de bu bahsettiğim dönemde geçiyor işte. 100 küsur saatlik deneyimimden aklımda ve sızlayan gözlerimde kalanlara geçmeden önce sanal alemde oluşan bir önyargıya değinmek istiyorum: "Casuslu *XCOM*" falan deniyor da, sıra tabanlı olmaları dışında büyük benzerlikleri yok işin gerçeği, 70 saat kadar da *XCOM*'a süre yatırmış bir sıra tabanlısever oyuncu olarak "aççık seçik" söylüyorum bunu "kıymetli hemşerilerim" (tırnak içi ifadeler için bkz: 1983 yılı TC devlet büyükleri). Ana karaktere CIA ve KGB arasından bir özgeçmiş seçerek başlıyoruz, Cabal adlı çok gizli ve tabii ki kurgu ürünü bir istihbarat örgütünün önemli bir elemanıyız. Karakter kişiselleştirme eh işte seviyelerinde, isim ve uyruk belirlenen pasaport kısmınaysa öykü ilerledikçe, zorunlu olarak gireceksiniz bazen. *Total War* serisinin tam tersi bir oynanış söz konusu: Dünya haritası üzerinde gerçek zamanlı (durdurulup başlatılabilir tabii), çatışma - casusluk görevlerindeyse sıra tabanlı ilerliyor işler. Gizli üssümüz ana görevlerde ilerleyip, dünya üzerinde oynanan sinsi oyunları birer birer ortaya çıkarıp bozdukça açılan geliştirmelerle genişliyor. Mk Ultra adlı, işin aslı epey bir iç karartıcı ama rakip teşkilât olan Beholder'a karşı sağlam hasar veren oda favorim oldu, maddi gelir sağlayan matbaa da ilginçti, ajanlarımızı kimlikleri açığa çıktıktan sonra zorunlu olarak saçını başını ismini değiştirmek de renkli bir özellik olarak yamanmış mekaniklere.

Eğitim bölümüne "dikkad" ederseniz

Eğitim bölümü, hatta ayarlardan "eğitim bilgilerini açık tut" kısmı cidden önemliymiş dostlar, uzun süreler rakip ajanların saldırılarını durdurmak için ortalama kırk beş dakika süren on beş - yirmi görevi fazladan yaptıktan sonra, ikinci oyuna CIA karakteriyle başlayınca fark ettim bunu. Investigation Board adlı "araştırma - istihbarat - şifre çözme" kısmında görevler, uydu izleme, şehirlerdeki muhbirler, rakip casus sorgusu gibi kaynaklardan gelen rapor, mektup, kaset, fotoğraf vd. belgelerden bir kişiye, mekâna veya elektronik gereç, bilgisayar gibi

> "XCOM'un ajanlısı" olmaktan daha büyük meziyetleri var Phantom Doctrine'in.

bir eşyaya ulaşmamız gerekiyor ana öykü boyunca, yedi bölümde en az on - on iki kere bu durum yaşanıyor. Ben bahsettiğim şifre çözme kısmının iki dakikalık eğitimini dalgınlıkla pas geçince uzun süreler boyunca yapay zekâ ajanlarımın bu bilgiye ulaşma işini halletmelerini bekledim. Saatlerin ilerlediği dünya haritası üzerinde, oyunu kaybettirecek çubuğu dolduran komplo saldırıları ve zaten kısıtlı sayıdaki ajanlarıma ve oyun içi paraya mâl olan, gizli üssün açığa çıkma tehlikelerine karşı saldırılarda bulundum, alarm çalınca ahlar vahlarla başvurduğum yükle - kaydetler de eklenince senaryoyu tamamlamam 90 saati geçti. Halbuki bilgileri basit şekilde fareyle tıklayarak çözseydim ve üsse saldırı risk düzeyi kırmızı verince başka şehre taşınsaydım 50 - 60 saat civarı sürecekti. Yazıyı yazarken ekran ortasında mavi çizgilerle sınırlanmış alanlar görüyorum hâlâ, elemanlarımızın hareket noktalarını gösteriyorlar da…

Esas odaklanmamız gereken, sıra tabanlı strateji seven kankaların da (ilk 1983'te, dolmuş sırasında duymuştum bu kelimeyi de) merak ettiği görevlere gelelim şimdi. Dönemin teknolojisi, uzayın keşfindeki yarış, üçüncü dünya ülkelerindeki iç savaşlar, silah kaçakçılığı gibi yan ögelerle bezenmiş senaryoda biraz ilerleyince "tactical recon" adlı, görev öncesi ön hazırlık yapma olanağı veren bir ön görev çıkıyor, oyun süresiyle 10 saat tutan. Atölyemizde geliştirmeleri açtıkça, sayıları üçe kadar çıkan kılık değiştirmiş ajanlar ve dört yönden dürbünle zoom yaparak karanlık noktaları (fog of war) görmek, gizlilik ağırlıklı oynanışta büyük kolaylıklar sağlıyor. Tamirci, ofis memuru, laborant gibi kılıklara girmiş ajanınız, hele gerekli özellikleri de aldıysa (bkz: İpucu), görevler rakipleri bayılt - baygın nöbetçiyi sakla - kameraları kapat ve gizlenerek ilerle şeklinde basit planlara dönüşüyor. 60 küsur farklı harita olması, hafif ve rahatlatıcı müzikler, değişik birkaç ajan yeteneği, bonus niteliğindeki gizli belgeleri ve donanımı toplamak, rakip casusları sırtlayıp sivillere bile görünmeden sihirli minibüs noktasına kaçırmak, bazen görüş alanıyla alarmı çaldırabilecek sivile veya nöbetçiye seslenerek (o ülkenin dilini bilen ajanımız varsa) ekibimize yol açmak gibi çok sayıda ve minik ayrıntı "eeh, hep aynı şey" sıkıcılığından büyük ölçüde uzaklaştırıyor olayı.

XCOM muhabbetine yol açan çatışma kısmına da değineyim, 1983'te henüz modası geçmemiş bir şarkıyla hem de: Zor dostum, zor. Haritaya dağılmış bir - iki düşman ajanı, en az bizim elemanlarımız kadar hasar verebiliyorlar ve savunma güçleri var; hadi iyi siper alıp doğru taktikle az yara alarak hallettik, diğer dört beş lejyoner - nöbetçi de nispeten zayıf diyelim; orta seviyede beş - altı kişilik gruplar halinde gelen takviye güçler hiç bitmiyor ki! Rakibi silahla vurmak da ihtimal hesabı değil; zırha ve sipere göre değişen en yüksek ve en düşük hasar miktarları veriliyor sadece, uzak da olsa hedefi görmeniz yeterli. Tam otomatik taramalıyla rakibin farkındalık gücünü (büyücülükteki mana, magicka gibi, mavi bar, oyunda Awareness diye geçiyor) tüketmek, bomba ve tuzakları etkili kullanmak, ajanları çatışmada avantaj sağlayan yeteneklerle donatmak gibi değişik yöntemler de mevcut. Ama hedefe ulaştığınızda senaryo gereği çalan alarmlar ve başlardaki iki - üç bölüm ve kapanıştaki iki ana görev haricinde çatışmaya girmek akıl işi değil, hedefiniz amaçları tamamlayıp bir an önce mavi parlayan kaçış noktasına ulaşmak olmalı. Gizlilik tarafında da hareketlerinizi iyi ayarlamak için az düşünmek gerekiyor tabii.

1980'lerin başını iyi hatırlayan ve sıra tabanlı yapımları seven bir oyuncu olarak beğendim *Phantom Doctrine*'i. Steam'e göre (az kısmı AFK de olsa) 100 saati geçmişim zaten. Senaryoyu tamamladıktan sonra açılan üçüncü ajan özgeçmişini ve uzun - ayrıntılı öykü modunu oynamaya da yazıdan önce başladım bile. Buraya kadar "hmm, iyiymiş" iç düşünceleriyle okuduysanız alın oynayın diyebilirim rahatlıkla. Steam'den "Modestie" rumuzuyla eklerseniz, çokoyunculu modu da deneyebiliriz hatta. Görev tamamlandı; Biiip düt cız cız... (Kasetten oyun yükleme efekti).



Zoom seviyesi azıcık artırılsa iyi olurdu.

İPUCU

Eğitim kısmını oynayın, "İ" harfi ve sarı çizgiyle belirtilen tüm bilgileri iyi okuyun, araştırma - şifre çözme kısmını kendiniz yapın, açıldığında "tactical recon" ve ardından saldırılarda kılık değiştirmeyi mutlaka kullanın. Kılık değiştiren elemanlarınızda "Actor", "Faster Movement" perk'leri ve "Fire and Movement Tactics" eğitimleri mutlaka olsun. Yeni eleman alımlarında acele etmeyin, bölümler ilerledikçe güçlü adaylar beliriyor. Fazla ajanları haritaya yaymaya çalışın, acil müdahale gerektiren saldırılara tedbir olarak.



- 1980'lerin soğuk savaş havası iyi yansıtılmış
- Ayrıntı, mikro yönetim ve gelişme hissi kıvamında
- Rahatlatıcı müzikler
- İkinci kere oynanabilirlik

—

- Yamalarla azalsa da küçük teknik sorunlar, çökmeler
- Çatışma kısmı biraz fazla zor olabiliyor

8



Son Karar

Gizlilik ağırlıklı, sıra tabanlı strateji/RYO sevenleri tatmin etme potansiyeline sahip.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Creative Forge Games | **DAĞITIM:** Good Shepherd Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 59 TL (Steam), 119 TL (PSN)
YAŞ SINIRI: 18+ | **DAHASI İÇİN:** phantom-doctrine.wikia.com

MADDEN NFL 19

Elimde top gibi bir şey var abi

SABRİ ERKAN SABANCI

Bu sayfaya gelir gelmez suratınızda oluşan ifadeyi tahmin edebiliyorum. "Bunun burada ne işi var?" diyorsunuz değil mi? Genelde konsolumda *Madden* kurulu olduğunu ya da oynadığımı gören oyuncu arkadaşlarımdan da benzer tepkiler alıyorum. Türkiye gibi asıl futbolun daha popüler olduğu ve Amerikan futbolunun Amerikan dizi ve filmlerinin ötesinde bilen ve takip eden çok az insan olduğunu düşünürsek bu inceleme pek de mantıklı durmuyor. Ama bu incelemeyi yapmamın iki sebebi var:

Madden tekrar PC'de!

2008 yılı EA için büyük değişimlerin başladığı bir yıldı, özellikle de EA Sports kanadında. Önceki senelerde çoğu spor oyununu PC'ye de getirirken, 2008'den itibaren ne *Madden NFL*'i, ne de *NBA Live*'ı tekrar PC'de göremedik. Evet, EA'in *NBA Live*'ı getirmeyi bıraktığı yıl 2K Sports *NBA 2K*'i getirmeye başladı ve her şey değişti, ancak PC oyuncusu olan ve Amerikan futbolu seven kitlenin *Madden NFL* dışında başka bir alternatifi yoktu. Sebebi de NFL'in tuhaf lisans anlaşması. İki firmaya lisans verip daha fazla para kazanmak yerine neden sadece tek firmaya lisans veriyorlar aklım almıyor.

Ama kendi dağıtım sistemine sahip olan ve istediği satış rakamlarına ulaşacağına inanan EA sonunda *Madden*'ı tekrar PC'ye getirdi! Tam olarak "kusursuz" diyebileceğim bir port olduğunu söyleyemem ancak oyun görsel ve kare sayısı olarak harika çalışıyor. Geçen sene Frostbite motoruna geçiş yaptıktan sonra büyük ihtimalle PC portunu yapmak daha kolay olmuştur. Büyük ihtimalle *NBA Live*'ı da Frostbite'a geçiş yapıp istenilen satış rakamlarına ulaştıktan sonra tekrar PC'de görebiliriz.

Fakat Frostbite'la gelen hatalar da cabası. Dediğim gibi, kusursuz bir port değil. Oyunu bozmayan ama rahatsız eden bazı görsel hatalar dışında oyunu bozabilen hatalar da bulunmakta. Neyse ki ben oynarken şimdiye kadar denk gelmedim ancak internette gördüğüm en komik hatalardan biri Punt esnasında hareket kabiliyetini kaybeden vurucunun kollarının Bay Fantastik gibi tuhaf tuhaf uzamasını izlerken iki takımın diğer oyuncularının birbirine karınca sürüsü gibi girmesiydi. Yakında güncellemelerle halledileceğini umuyorum, çünkü bu oyunu bozan hatalar MUT'ta olursa EA'in bayağı küfür yeme sebebi olacak. Ha, MUT demişken...

Aynı yolun yolcularıyız

Madden Ultimate Team, kısaca MUT da bu incelemeyi yapmak için ikinci sebebim. EA'in sadece *FIFA*'da değil, her spor oyununda bu açgözlülüğü yaptığını ve olayın oyundan oyuna pek de farklılaşmadığını anlatmak lazım.

Evet, bu sene MUT'ta yenilikler var. Artık sahip olduğunuz kartları "training" puanlarıyla daha üst reytinge çıkarabiliyorsunuz. Yine bolca Challenge, Draft modu ve önceden olan özellikler bulunmakta. Ancak işin can sıkıcı noktası da bu: EA'in yaptığı her spor oyununda tek odak noktası Ultimate Team modu olmuş durumda. Evet, arada bağlantı problemleri yaşamadığımda oynaması zevkli, kabul ediyorum. Evet, EA'e en çok para getiren şeyin de bu olduğunun farkındayım. Ancak diğer oyun modlarına neredeyse hiç yenilik getirmeyip, üstüne Longshot hikâye modundan bazı özellikleri çıkarınca insanın tepesi atmıyor değil. Bunun sebebiyse maalesef EA'in NFL lisansına sahip olan tek şirket olması ve piyasada onunla kapışabilecek oyun bulunmaması. Hani *FIFA*'nın *PES*'i, *NBA 2K*'in *NBA Live*'ı var ama *Madden*'da herhangi bir alternatif de yok. Gerçekten can sıkıcı bir durum.

Yine kaldık sana

Sonuç olarak *Madden NFL 19* da bir başka EA Sports oyunu. Ultimate Team modunu sömüren ancak hâlâ oynanışı gayet iyi olan, piyasadaki alternatifsiz NFL oyunu. Hâlâ kendini oynatıyor, hâlâ da güzel, yine de EA'in gerçekten oyun modlarına çeşitlilik getirmesinin vakti geldi de geçiyor bile. Ancak *FIFA* oyuncularından daha umutsuzum bu konuda, çünkü NFL'in lisansı yakın bir sürede herhangi bir şirkete vereceğini ya da lisans mantığını değiştireceğini sanmıyorum.



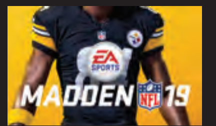
+

- 11 yıl sonra tekrar PC'de
- Real Player Motion önceki oyunlara kıyasla fark yaratmış
- Görsel olarak bir-iki tık daha ilerlemiş
- Önceki yıllara kıyasla daha detaylı MUT modu

−

- MUT dışında diğer modlara yenilik ya da çeşitlilik gelmemiş
- Longshot modu daha da basite indirgenmiş

7



Son Karar

Eğer Amerikan futbolu seviyorsanız bu sene de başka alternatifinizin olmadığının farkındasınızdır. En azından bu yıl geliştirmek için biraz çaba sarf etmişler. Biraz.

Amerikan futbolu konusundaki tek alternatifimiz yıllar sonra nihayet PC'ye de uğradı.





TÜR: Spor | **YAPIM:** EA Tiburon | **DAĞITIM:** EA Sports | **DİJİTAL İNDİRME:** 384 TL (Playstore), 60 euro (Origin), 359 TL (PSN, XBL)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/madden

STATE OF MIND

Cyberpunk Berlin

İPEK ATAM

Point 'n click macera tarzının son kalelerinden Daedalic bu sefer güvenli sularından bir hayli uzaklaşmış. *Deponia* serisi, *Edna & Harvey* gibi masalsı ve renkli maceralardan tanıdığımız firma *State of Mind*'la karanlık bir distopya anlatmış ve oynanışı da ilk kez point 'n click dışına çıkarak, 3. şahıs kamerasından tasarlamış. Değişimin olumlu yanları, olumsuzlarından üstün olmuş neyse ki.

Her şeyden önce, muhteşem yaratılmış bir distopya atmosferi karşılıyor sizi oyunda. 2048 yılında, Berlin'deyiz (ara sıra da New York'ta). Dünya batı ve doğu devletleri olarak ikiye ayrılmış. Robot polisler, robot hizmetçiler yaygın durumda. İnsanların işlerini robotlar ele geçirmiş, işsiz insanlar çoğunlukta. Robotlaşmaya, yapay zekânın ilerlemesine karşı çıkan gruplar da var elbette ve bu gruplar şehirde terör eylemleri yapıyor. *Deus Ex: Mankind Divided*'a oldukça benzeyen bir ortam var yani anlayacağınız. 2048 Berlin'i ayrıca Blade Runner'ı da hatırlatacak size bol bol. Yağmur, karanlık ortamlar, her köşe başında belalı tipler, uçan arabalar, şoförsüz taksiler, ucu bucağı görünmeyen gökdelenler ve onları süsleyen billboard reklamlar... Atmosfer ve detaylar gerçekten çok başarılı olmuş. Bir de akıllı ev tasarımları var ki, muhteşem. Oyunun grafikleri ve sanat tarzı da bu atmosferi çok iyi yansıtacak şekilde tasarlanmış. Oyun görsel olarak sınıfı geçiyor yani fazlasıyla.

Ana karakterimiz Richard Nolan adında bir gazeteci. Bir kaza sonrasında hafızasını kısmen kaybetmiş bir şekilde, ortadan kaybolan eşini ve oğlunu aramaya başlamasıyla şekillenen hikâye hiç aklınıza gelmeyecek yerlere doğru gidiyor. Devamlı merak etmenizi sağlayan, tansiyonu hiç düşmeyen, iyi kurgulanmış bir olay örgüsü var karşınızda. Uzun zamandır bir oyunda bu kadar iyi bir senaryo görmemiştim diyebilirim. Oyun boyunca Richard dışında kontrol edeceğiniz 5 kişi daha var. Bu kişilerin bölümlerini oynadığınızda onları daha iyi tanıyıp, olayları onların bakış açısından da görüyorsunuz bu sayede. Bu, hikâyenin gelişimi dışında da çok iyi olmuş çünkü Richard karakterini sevmeyeceksiniz bence. Sinirli, aksi, uyuz bir adam kendisi.


İyi ki farklı karakterlerle oynadığınız bölümler var. Richard gıcık herifin teki.

Arkana değil, sağa dön!

Oynanış kısmı maalesef hikâye ve atmosfer kadar parlak değil. Firma ilk kez 3. şahıs kamerası kullandığından olsa gerek, kontroller berbat. Karakteri sağa sola çevirmek için uğraşmanız gerekebiliyor. Bununla birlikte, klasik point 'n click macera oyunlarındaki meşhur bulmacaların yerini, dağınık görseller arasından belli bir odayı oluşturmaya çalışma, drone kontrol etme gibi ufak tefek mini oyunlar almış bu sefer. Ama bu mini oyunlar bana hiç keyifli gelmedi, "bitse de hikâye devam etse" diyerek oynadım. Oyuna pek macera da diyemeyiz aslında, daha çok interaktif film gibi çünkü. Ne yapmanız gerektiği oyun boyunca gayet açık, eşya kullanımı bir iki yer dışında hiç yok. Düşünmeniz pek gerekmiyor, sadece tuşlara basıyorsunuz yani. Hikâyeyi yönlendirici seçimler desem, öyle bir şey de yok. Yalnızca oyunun sonunda 2 ayrı seçim hakkınız var ama maalesef bu seçimler finali olması gerektiği gibi etkilememiş.

State of Mind, Daedalic'in farklı bir şeyler denediği, kontroller ve oynanış dışında kısmen başarılı da olduğu cesurca bir atılım olmuş. Bol bol şaşırtan, düşündüren ve heyecan dozu asla düşmeyen hikâyesi ve muhteşem cyberpunk atmosferi için siz de uyuz ana karakter Richard'a katlanın (Ama sevgili Daedalic, lütfen klasik tarzına da devam et, şunun şurasında eski tarz macera oyunu yapan kaç firma kaldı ki, değil mi?).



- Başarılı cyberpunk atmosferi
- Sanat tasarımı atmosferi çok iyi yansıtıyor
- İlgi çekici, merak uyandırıcı bir hikâyesi var
- Çeviri kötü olsa da Türkçe dil desteği



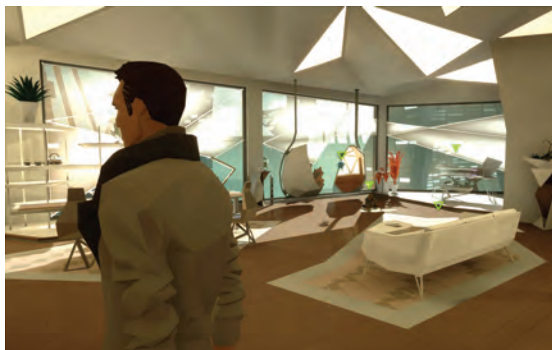
- Kontroller çok kötü
- Ana karakteri sevemiyorsunuz
- Mini oyunlar sıkıcı
- Finali çok zayıf

7



Son Karar

Senaryo ve atmosferin ön planda olduğu, interaktif film tarzında oyunları seviyorsanız mutlaka şans verin ama klasik bir macera oyunu arıyorsanız yanlış yerdesiniz.





Aslında bu yağmur yeryüzüne ulaşıyor gibi geldi bana ama siz bilirsiniz...

TÜR: Macera | **YAPIM:** Daedalic Entertainment | **DAĞITIM:** Daedalic Entertainment | **DİJİTAL İNDİRME:** 96 TL (Playstore), 109 TL (Steam), 119 TL (PSN), 85 TL (XBL), 40 euro (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 16+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-131-som





Hakkaten ya, Logan'ı bıraktım diye şu hayalet ne diyor öğrenemedim.



UNAVOWED

Macera türü öldü diyenin ensesine vururum, uyarıyorum

ESER GÜVEN

Unavowed için bir point 'n click macera oyunu demek çok büyük haksızlık olur. Hayır efendim, bir point 'n click macera oyunu olmak elbette ki kötü bir şey değil, benim nasıl azılı bir macera oyunu hastası olduğumu zaten çok iyi biliyorsunuz. Ancak *Unavowed* gerçekten de bundan çok daha fazlası. "BioWare RYO'larından izler taşıyan, yanımıza seçtiğimiz karakterlerin diyaloglar ve bulmacalar üzerinde doğrudan etki taşıdığı, verdiğimiz kararların ardından "Ya diğerini seçsem ne olurdu?" diye sürekli merak içinde bırakan ve gerçekten de kararların etkisini net biçimde gördüğümüz, daha önce bu türde karşılaşmadığımız derecede çeşitlilik sunan bir point 'n click macera oyunu" desem nokta atışı yapmış olurum.

Unavowed asırlardır dünyada meydana gelen "dünya dışı olaylara" karşı mücadele veren gizli bir örgüt. Bu dünya dışılık içinde şeytanlar da var, diğer boyutlardan gelen yaratıklar da, ifritler de, deniz canavarları da. Örgütün son hedefiyse biziz, içine giren şeytan yüzünden cinayetler işlemiş, New York'un çeşitli bölgelerinde kaosa yol açmış bir polisiz… Yok pardon, barmeniz. Hayır yahu, ne barmeni, aktörüz biz. Daha doğrusu, hangisini istersek oyuz çünkü bunun farklı bir macera oyunu olduğunu baştan söyledim size.

BioWare'imsi bir macera oyunu oynadınız mı daha önce?

Oyunda verdiğimiz ilk iki karar (daha doğrusu Unavowed tarafından yapılan şeytan çıkarma ayini sırasında sorulan soruya verdiğimiz cevap) kahramanımızın erkek mi, kadın mı olduğu ve ne iş yaptığı. Cinsiyetin hikâyeye bir etkisi olmasa bile böyle bir seçim sunulması son derece güzel ama daha da güzel olanı seçtiğimiz mesleğin her şeye olan etkisi. Bu seçime bağlı olarak üç farklı intro oynuyor ve şeytanın içimize nasıl kaçtığını ve ilk cinayetlerimizi (Katliamlarımızı mı demeliyim?) öğreniyoruz. Yaptığımız meslek seçimi yalnızca introyu değil tüm oyunu etkiliyor. Bunu öyle laf olsun diye söylediğimi sanmayın, örneğin bir barmen işi gereği empati yapmasını ve insanları dinlemesini bilmelidir ya hani. İşte oyunda da barmenseniz diğer karakterlerin size daha çabuk güvendiğini, daha çabuk açıldıklarını, polis veya aktöre söylemedikleri bazı şeyleri daha rahat anlattıklarını görüyorsunuz. Aktör mesleğini seçerseniz diyaloglar sırasında rol yapmanız daha kolay oluyor ve karşınızdakini kandırıp istediğinizi elde etme şansınız yükseliyor. Polis mesleğini seçerseniz diğer polislerden daha rahat bilgi alabiliyor ("hey dostum, ben de polisim" deyip rozet göstermek güzel bir şey), diğer karakterlerle yakalayamayabileceğiniz detayları fark edebiliyorsunuz.

Şeytan çıkarma işleminin ardından biz de Unavowed'a katılıyor ve o şeytanın bize yaptırdıklarının sebebini anlama yolundaki maceramıza başlıyoruz. Hem de ne macera! Şeytanın neler planladığını yavaş yavaş ortaya çıkarıyor ve farklı diyarlardan yaratıkları ne amaçlarla kullandığını öğreniyoruz. Unavowed'un New York şubesinin başında Kalash isminde bir cin var. Başta tanıştığımız iki kişiden biri Kalash'ın yarı cin, yarı insan olan kızı Mandana (ki kendisi bu melezliğin sancısını çekiyor, bilinçaltında neler döndüğünü hikâye sırasında öğreneceksiniz), diğeriyse bir ateş büyücüsü olan Eli. Mandana kılıcını son

Bazı oyunları bitirdikten sonra "Şöyle yapsaydım nasıl olurdu ki?" diye aklınız kalır ya...



derece ustalıkla kullanabiliyor, çevikliği sayesinde başkalarının tırmanamadığı yerlere çıkabiliyor. Eli kül halinde olsa bile yanmış her türlü dokümanı okuyabiliyor, ateşle ve buzla ilgili sorunları rahatça çözebiliyor. Bu satırları doğru okuyorsunuz, yanımızdaki karakterlerin sahip olduğu yetenekler bulmacaları çözmeye nasıl yaklaşacağımızı doğrudan etkiliyor. Öylesine bir çok boyutluluk var yani.

Tabii ki biz de dâhil yalnızca üç kişi olsa bu yetenek işi göstermelik diye düşünebilirdiniz belki ama o iş öyle değil. Oyunda biraz ilerleyince gruba iki kişi daha katılıyor: Bunlardan ilki bir medyum olan Logan. Logan hayaletlerin gerçek hallerini görebilme ve konuşabilme yeteneğine sahip. *Unavowed*'daki diğer karakterler hayaletleri bir gaz bulutu olarak görüp diyalog kuramazken, Logan (ve yanındaki ufak hayalet Kaykay) sayesinde bu hayaletlerin hikayelerini öğrenebiliyor, hatta huzura kavuşturup başarım kazanabiliyoruz. Vicki'yse bir başka New York dedektifi. Eğer polis mesleğini seçerseniz en baştaki introda ortağınız Vicki'yle hoş olmayan bazı durumlara giriyorsunuz ve ileride kendisiyle karşılaştığında bunun sonuçlarını görüyorsunuz. Vicki yaşadığı olayların ardından meslekten uzaklaştırılmış ama grubunuza katıldıktan sonra yanınıza aldığınız görevlerde özellikle de bürokratik engelleri daha rahat aşmaya başlıyorsunuz.

Kılıçlar belimizde, ateşler elimizde, biz gideriz göreve hey göreve

İşte bu noktada *Unavowed* iyice karmaşıklaşıyor aslında. Oyunda on civarı ana görev var ve bu görevlere çıkmadan önce metroda giderken yanınıza iki kişi seçmeniz gerekiyor. Bunlardan biri mutlaka Mandana veya Eli olmalı, diğeriyse serbest. Seçtiğiniz iki kişi hem diyalogları hem bulmacalara nasıl yaklaşacağınızı doğrudan etkiliyor. O iki kişinin kendi arasındaki konuşmaları, geçmişleriyle ilgili verdikleri bilgiler ve kişisel sıkıntılarını açıklama şekilleri, olaylar karşısında verdikleri tepkiler, görev sonrası diğer karakterlerin "ah işte ben orada olacaktım ki" şeklindeki yorumları gerçekten de içinizde aynı yerleri farklı farklı karakterlerle tekrar oynama isteği uyandırıyor ki bu müthiş bir şey. Örneğin Logan'ı yanınıza almadıysanız ara sokakta karşınıza çıkan hayaletin sizden ne istediğini asla öğrenemiyorsunuz, ya da o görevde yanınızda Eli yoksa bulduğunuz yanık not defterinde neler yazdığını merak edip çatlıyorsunuz.

Görev sonlarında verdiğimiz etik kararlar da ayrı bir hikâye. Çoğu zaman ahlaki açıdan son derece gri bir alanda seçim yapmanız gerekiyor. Örneğin kendi rızası dışında "ilham perisi" olmuş ve insanları ölümüne sanata yönlendiren bir adamı durdurmanız gerekiyor diyelim. Onu bir daha böyle bir şey yapmaması için uyarıp bırakabilirsiniz, öldürebilirsiniz, ya da artık bu işleri bırakmış gerçek ilham perisini güçlerini geri almaya zorlayabilirsiniz. Bunlardan hiçbiri ne doğru ne yanlış; ama görev sonunda "Acaba?" dedirtecek seçimler.

Unavowed da olmasa halimiz nice olurdu

Doğrusunu söylemek gerekirse oyun başlarda acayip basit geldi bana. Bulmaca namına pek bir şey yoktu, envanter bulmacaları yok denecek kadar azdı ve tıkır tıkır ilerliyordum. Hatta "hikâyesi çok güzel ama bu kadar kolay olmamalıydı" diye düşünüp kafamda daha düşük bir not belirlemiştim. Sonrasındaysa işler değişti, oyun kademeli olarak zorluğunu arttırdı, işin içine gayet güzel bulmacalar girmeye başladı. Sonuç olarak yine de kafa patlatacak zorlukta bulmacaları yok belki ama genele baktığımda oyunun "macera" kimliğinden de son derece memnun kaldığımı söyleyebiliyorum.

Wadjet Eye, macera oyunları dünyasının gerçek anlamda yükselen yıldızlarından biri. Kurucusu Dave Gilbert, *Blackwell* serisinin ardından gerçekten de inanılmaz güzellikte bir oyun daha tasarlamayı başarmış. Diğer AGS oyunlarına nazaran daha yüksek bir çözünürlük kullanılması, özellikle de *Technobabylon* ve *Shardlight*'tan bildiğimiz Ben Chandler'ın piksel çizim ve animasyonlarını ayrı bir seviyeye taşımış. Yine *Technobabylon* oynayanlara tanıdık gelecek olan portre çizimleri bir kez daha Ivan Ulyanov'un ellerinden çıkmış ve o da kendisini aşmış diyebilirim. Portrelerdeki detaylar, bazı duygulara bağlı olarak değişimleri falan çok başarılı yahu. Oyuna eşlik eden caz parçaları atmosfere acayip uyum sağlamış. Yani teknik açıdan kusur bulamıyorum, daha doğrusu bu seferlik kusur aramıyorum diyeyim.

Çıta artık yükseldi, şimdi diğerleri düşünsün

Oyunun türün klasik özelliklerinden uzaklaştığı kısımları saydıklarımla sınırlı da değil. "İncele" komutu için tıklama gereksinimi yerine imleci herhangi bir öğenin üzerine götürdüğünüz anda alt kısımda açıklaması çıkıyor örneğin; bunu *Stasis*'te de görmüştük ama bu tür bir macera oyununda kullanılması ilginç bir seçim olmuş. Hoş ben yazıların üst tarafta olmasını tercih edenlerdenim, alt kısımdaki yazılara pek alışamadım ama olsun. Ana menünün kadronun son halini gösterecek şekilde değişmesi gibi minik dokunuşlarıysa ayrıca beğendim.

Unavowed'u çok uzun süredir bekliyordum ve içimden bir ses Dave Gilbert ve Wadjet Eye'ın yeni bir bombayla karşıma çıkacağını söylüyordu. Yanılmadığıma gerçekten seviniyorum. *Unavowed* sadece sürükleyici bir hikâyeye sahip, oynaması eğlenceli bir oyun olmakla kalmıyor, türün istendiği taktirde nasıl evrimleşebileceğini de gösteriyor. Şimdi ben Wadjet Eye'ın bir sonraki oyununu daha da büyük merakla beklemeyeyim de ne yapayım?



- Karakterlerin her biri ayrı ilgi çekici
- Seçtiğimiz mesleğin ve yanımıza aldığımız karakterlerin hikâyeye etkisi çok iyi
- Pikseli çizimler gerçekten de göz alıcı
- Karakter portrelerine müthiş özenilmiş
- Oyuna eşlik eden caz müzikler atmosferi zenginleştiriyor
- Tekrarlanabilirliği çok yüksek

—

- Bazı seslendirmelerdeki nefes alma sesi rahatsız edici olmuş
- Karakterler arasındaki diyaloglar sahne değiştirince kesiliyor ve tekrar duyamıyorsunuz
- Klasik macera bulmacaları bekliyorsanız hayal kırıklığı yaşayabilirsiniz

8+



Son Karar

Dave Gilbert yine döktürmüş, Unavowed türün hâlâ ne kadar canlı olduğunun net bir göstergesi.



Mandana'nın annesinin aksanı çok tatlı



TÜR: Macera | **YAPIM:** Wadjet Eye Games | **DAĞITIM:** Wadjet Eye Games | **DİJİTAL İNDİRME:** 24 TL (Steam)
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-131-unavowed

Dışarıdan şevimli bir meslek erbabı izlenimi verebilirsiniz. İçeride neler yaptığınızı bilseler...







GRAVEYARD KEEPER

Ölücülük hiç bu kadar keyifli olmamıştı

İPEK ATAM

Hiç bakmayın öyle, böyle olacağı belliydi. Her şeyin simülatörü yapılırken mezarcılık da es geçilmemeliydi tabii ki! Hem de bahsettiğim, ölülerinizi gömmeden önce iç organlarını, derisini, etini vs. ayıklayıp, bunlarla birçok şey üretebileceğiniz, eti de bir güzel pişirip yiyebileceğiniz türde bir mezarcılık (bakmayın öyle demiştim).

Punch Club'la tanınan Lazy Bear Games, bu sefer *Stardew Valley* benzeri bir oyun tasarlamış. Eh, çok daha karanlık bir tarzda tabii. Sıradan bir günün sonunda evine dönmekte olan kahramanımız, araba çarpması sonucu öbür dünyayı boyluyor. Ama bu bildiğimiz (!) öbür dünya değil, başka bir boyut. Dünyanın düz olduğu ve haftanın 6 günden oluştuğu, mevsimlerin, yılların olmadığı, bizi konuşan bir kuru kafanın karşıladığı (Morte?) tuhaf bir yer. Burada mezarlıktan sorumlu kişi oluveriyor ve gerçek dünyaya geri dönmeyi amaçlıyoruz. Ama bunun için yapılacak çok şey var. Stardew Valley'de olduğu gibi, insanlarla tanışacak, görevler alacak, çiftçilik yapacak, ürünler yetiştirecek, balık tutacak, kiliseyi ve mezarlığı güzelleştirmekle ve elbette cesetlerle uğraşacacağız.

Mezarcılıkta doktora yaptım

Peki bu mezarcılık mesleği neler sunuyor? Cesetleri gömmeden önce vücut parçalarını çıkarmanız gerekiyor ki cesedin kalitesi artsın. Evet, "cesedin kalitesi" yazdım, doğru okudunuz. Bu çok önemli, çünkü kalitesiz bir ceset, mezarlığın kalitesine eksi puan veriyor. Kan, kemik, yağ, deri, kafatası gibi parçaları çıkararak kaliteyi arttırıyorsunuz. Beyin, kalp, bağırsak ise biraz daha ustalık gerektiren, daha "önemli" parçalar. Bunlar gerekli teknolojileri açtıktan sonra çıkarılıyor. Aynı şekilde, cesedi yakmak ya da çeşitli kimyasallar enjekte ederek cesedin kalitesini arttırmak gibi seçenekler de mümkün. Mideniz yeterince bulandıysa devam edeyim: Cesetlerden çıkardığınız parçalar çöpe gitmeyecek, bunlarla simya işlerine girişeceksiniz. Derilerden sayfalar yaparak yeni vaazlar yaratacak, etleri pişirecek, diğer organları ezerek çeşitli eksratlar çıkaracaksınız. Kısacası, ölüler sizin ekmeğiniz.

Oyunda çok geniş bir teknoloji ağacı var ve teknoloji açmak için gereken puanlar, bir şeyler toplayarak, üreterek veya araştırarak elde ediliyor. Yapılacak o kadar çok şey var ki, bazen bunaltabiliyor açıkçası. Her şey birbirine bağlı, örneğin şarap yapabilmek için önce üzüm yetiştirmeyi öğrenmek, sonra şarap fıçısı yapmak ama bunu yapabilmek için de gerekli materyalleri yapmayı öğrenmek gibi. Bir de hammaddeleri toplamayı öğrenmek var. Yani, grinding ve bir yerden bir yere giderken kaybettiğiniz zaman çok fazla. Ama buna rağmen fena halde bağımlılık yapıyor. Tam anlamıyla oradan oraya koşturup "şunu da yapayım, bunu da yapayım" deme oyunu bu.

Stardew Valley'e çok benzer yönleri olduğu halde, oyunun odaklandığı nokta çiftçilikten ziyade mezarcılık ve bir nebze de kilise yönetimi. Ve bu ikisi aşırı zevkli olduğundan, *SV*'ye 104 saatini gömmüş biri olarak, buna da saatlerimi gömdüm. Hâlâ rüyamda cesetlerle uğraşıyorum, ama değdi.

MEZARCILIĞA GİRİŞ

- graveyardkeeper.gamepedia.com sitesi arkada açık dursun. Çok lazım olacak.
- Her zaman bir hedefiniz olsun. Gereken materyalleri bir yere yazın hatta.
- İlk önce mezarlığın kalitesini arttırın ve kilisenin açılmasını sağlayın. Diğer her şeyi ikinci plana atın.
- Kilise açıldıktan sonraysa vaaz yazabilmeniz için gereken teknolojilere odaklanın. Böylece farklı vaazlarla bağışlardan daha çok para toplayacaksınız.
- Tahnitleme (embalming) ve yakma (cremation), oyun iyice ilerlediğinde yapabileceğiniz şeyler. O yüzden ilk başlarda bu teknolojilere puan harcamayın.
- Ceset gömme ve vaaz işlerinden yeterli para gelmeyecek, o yüzden bira, şarap gibi ürünler üretip satmanız önemli.
- Mavi teknoloji puanlarını toplamak bir yerden sonra zorlaşıyor. Ay sembolünün olduğu gün deniz fenerine gelen astrologtan kitap satın almayı unutmayın.



- Çok zengin içerik
- Mezarlık ve kilise yönetimi aşırı keyifli
- Dozunda mizah
- Görseller ve müzikler
- Bağımlılık yapan oynanış

—

- Çok grinding gerektirmesi yoruyor
- Bazı bug'lar

8



Son Karar

Stardew Valley sevenlerdenseniz, yeni bağımlılığınıza buyrun.

TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Lazy Bear Games | **DAĞITIM:** TinyBuild | **DİJİTAL İNDİRME:** 32 TL (Steam), 49 TL (XBL) | **DAHASI İÇİN:** graveyardkeeper.gamepedia.com

OVERCOOKED 2

Pilav düştü, ben de düştüm, sen de düştün, tava da yandı...

MERVE & ÖMER

Ömer: Merve hadi Overcooked 2 oynayalım. Birlikte oyun oynamak eğlenceli olur, insanlar arasındaki bağları güçlendirir derler.

Merve: Tabii, ilkini de sevmiştik zaten.

Ö: Hm hm hm... Unbread'ler dünyayı basmış... Hm.. Çok kahramanmışız, herkesi kurtarırmışız falan filan. Hikâyemsi bir şeyler var galiba da kim takar, hadi biz yemek yapalım. Bu arada çaktın mı? Unbread-Undead. Komiklikler şakalar...

M: Ahahahha nasıl şakalar bunlar ya... Ehem. E hadi madem. Şey diyor, pirinç? Pirinç koysana. Sushi mi bu? Galiba.

Ö: E güzel, herkes sushi istiyor. Pirinci tencerede kaynat, o olurken yosunu tabağa koy, salatalık doğrayıp onu da tabağa koy, pilav olunca onu ekle, servis et. E kolaymış ya. Ya da biz çok yetenekliyiz, eminim sonraki bölümlerde de bu performansı devam ettireceğizdir. Bak ilk denemede üç yıldızı yapıştırdık bile. Tıpkı yemek yapmak gibi bu oyunu oynamak da insana huzur veriyor, kafalar dinleniyor vesselam. Bu arada fark ettin mi, bir ara kafana yosun attım. Yeni yemek fırlatma mekaniği tatlı olmuş gibi.

M: Yosunu havada yakaladığımı görmemiş gibisin ;) Bayağı işe yarar bu mekanik. Dur hemen gaza gelme ama ya, zorlaşır sonra. Gerçi ne kadar zorlaşacak ehuehu... Of harikayız. Bir dakika, balıklı sushi istiyor. Hatta sadece karides de istiyor. Pişirmiyoruz herhalde değil mi? Doğruyorum hemen, sen seri pirinç getir kardeşim (ehe mehe).

Ö: Ahh.. İşte aradığım huzur... Biraz ilerleyelim bakalım... Dur ya neler oluyor? Burada mutfağın ortasından arabalar geçiyor? Aboo burada da biz uçan bir platformdayız, etraftaki her şeye platformla gitmemiz lazım! Oha burada da her şey asitler içinde kalıyor, hızlı hızlı koşturmak lazım! Tamam sen şimdi ekmekleri tabaklara koy, bana oradan birkaç et fırlat, ben onları dövüp tavada kızartayım, domatesler! Domatesler nerede! Ya hayır müşteriye çizburger yerine marullu ekmek verip yolladık! SEN NE YAPIYORSUN PİLAV YAP KADIN! BEN NEREDEYİM! AHA TABAK UÇURUMDAN DÜŞTÜ. Aha ben de düştüm. Of insan beyni bu arkadaş! Kaça bölebilirsin en fazla? PİLAV NEREDE!??

M: Ya tamam bir sakin ol, hallederiz. Niye bu kadar stres yaptın? Dur tavuk da pişmek üzere zat... Aaa mutfak battı? Bayağı bildiğin suyun içine girdi? Ee nolacak? Senin tarafında var, çabuk tavuk at, sipariş gidiyor! Aha buradaki tavuk yandı, YA SIVININ İÇİNDE YANGIN MI ÇIKAR?! SİPARİŞ DE GİTTİ! Mutfağım da mahvoldu, hadi baştan aç...

Ö: Ühühüüüüü... Çok geriliyorum Merveğğ... Ya yok mu böyle kendi kendini oynayan mobil oyun falan, ben beceremiyorum böyle şeyleri galiba. Neyse neyse, "şap şap" (kendi yanaklarına tokat atma efekti), Adım adım... Şimdi sen o taraftan bir sürü bal, çikolata falan at, ben yerden alıp alıp krepleri yaparım. Yerler temiz zaten, yiyiversinler. TABAK KALMAMIŞ ŞİMDİ DE! Hadi ben yaparken bulaşıkları yıka, portaldan bu tarafa gel, o sırada da pastaları ben senin oradaki fırınlara götürüp geri geliyorum... OBAA NE OLDU? Platformlar değişti, ikimiz de burada kaldık. Fırınlar da ne güzel yanıyor...

M: Belki yanmazlar? Yandılar tamam... Hadi baştan aç :(

Ö: Ya başlar çok kolaydı da ortalarda aşırı zorlaştı gibi oyun. Biraz ilerleyelim bakalım... E kolaymış sonlar, bitiverdi. Neyse ama benim gibi çok paniğe gelemeyen oyunculara göre değilmiş, onu anladım. Fırlatma mekaniği, bol yemek tarifi, daha hareketli ve tuhaf oyun alanları derken beyni dönüveriyor insanın. Kendim oynamazdım ama iki kişi bayağı eğlendim valla, teşekkür edeyim. Hadi biraz internetten oyuncu bulup oynayalım.... Imm... Bulamadı kimseyi. Online koymaları güzel ama herhalde herkes kendi arkadaşlarıyla oynuyor. Mantıklı olan da bu zaten. Hadi neyse, bir Vs. atalım, uyar mı?

M: Vs mi? Oluuur. Hangi mekânı seçsek? Biraz azlar zaten. Rastgele seçiver bari. İyi olan kazansın! (Hemen gerekli malzemeleri fırlatıp öbür elemanımla doğramaya başlayayım. Ömer oyunu hiç tek başına oynamadı, şansım çok yüksek, nihahaha. Beceremez o şimdi.)

Ö: Hmm balık istiyormuş benim müşteri! Aa şurada hazır balık varmış. Ne kadar da şanslı bir insanım, teheheh.

M: Hmm, 219-211, azıcık öndeyim, süre de bitmek üzere. Şunu verirsem kesin kazanıyorum! Aa tabak nereye gitti? Ömer? ÖMER?! HAZIR SİPARİŞİMİ Mİ ÇALDIN SEN? YA SEN N'APIYORSUN?! İŞİN GÜCÜN HİLE HURDA! GİT ALNININ TERİYLE ÇALIŞ BİR ŞEYLER YAP! BECEREMİYORSUN SONRA GELİP EMEKLERİMİ ÇALIYORSUN YA! SAYMIYORUM BU YENİLGİYİ. BÖYLE İŞ OLMAZ YA. GİT KENDİ KENDİNE OYNA! BECERİKSİZ! ADAMA BAK...



■ Mantığı, yapısı süper eğlenceli
İlk oyundakinden daha fazla yemek tarifi, daha fazla ilginç bölüm
■ Yemek fırlatma mekaniği olayı bayağı değiştiriyor
■ Online oynayabilmek ilk oyunda da olması gereken bir seçenekti zaten
■ 2-4 kişilik co-op kaç oyunda var ki?
■ Vs. çok eğlenceli

■ Vs. ve Arcade modları için daha fazla bölüm şart
■ Bazen insan sınırlarının üstünde kaos oluyor, bu da tek kişi oynamayı çok zor kılıyor
■ Bir tık daha ucuz olabilirdi

7



Son Karar

Aynı makineden çok kişiyle oynanacak süper eğlenceli bir oyun arıyorsanız aradığınızı buldunuz. Vs. oynamayacaksanız ilk oyuna öncelik verin ama.



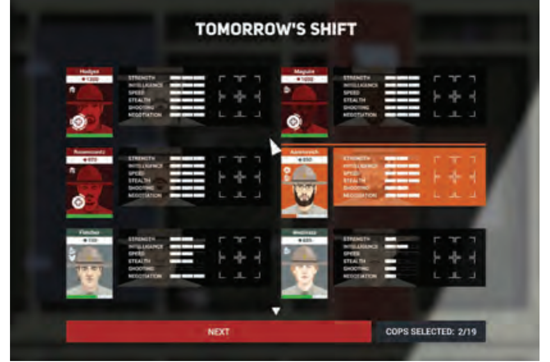
Yerdeki yangınlar zamanla sönüyor ama o sırada sıkışıp kalabilirsiniz. Söndürücü kullanın siz yine.



TÜR: Aksiyon | **YAPIM:** Ghost Town Games, Team 17 | **DAĞITIM:** Team 17 | **DİJİTAL İNDİRME:** 36 TL (Playstore), 40 TL (Steam), 59 TL (XBL), 74 TL (PSN), 25 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 3+ | **DAHASI İÇİN:** overcooked.wikia.com







İsteksiz polislerin üstüne fazla düşmeyin, direkt başkalarıyla çalışın.



THIS IS THE POLICE II

Plakası kandan okunmayan araç, sağa çek!

TARIK KAPLAN

Ekmek olmanın bile simülasyonlarla mümkün olduğu bir dünyada, doğru yansıtması en zor mesleklerden biri polislik olabilir. Bir insanı toplumu koruyan kuralları, sonuçlarını bile bile aşmaya zorlayan her neyse, ardında iyi bir hikâye olduğuna emin olabilirsiniz. Polislik yaptığımız bir oyun da aslında bu uç vakaları anlatan bir öykü seçkisi oluyor. *This is the Police*, suça klişe haliyle "kötü hareket" olarak değil, sebepleri olan ve sonuçlarını suçu işleyene kendi ellerinizle gösterdiğiniz karmaşık bir olgu olarak bakabildiği için iyi bir yapımdı. Mekanik olarak bazı problemleri vardı belki, oyun temposunu ayarlamada da çok bir ustalık gösteremediğinden pek çok kişi oyunun sonunu görmekle uğraşmamıştı. Ayakları yere basan yanlarıysa tarzı, hikâyesi ve bunu anlatma şekliydi. Suç işleyenlerin de, onları yakalamakla görevli olanların da bizler gibi insan olduğunu hissettiriyor, kişileri sınırın ötesine iten hikâyelerden kesitler veriyor; biziyse bizzat kendi sınırlarını aşmaya karar vermiş yaşlı polis komiseri Jack Boyd'un yıpranmış çizmelerine sokup, elimize evrak işlerini tutuşturarak polis merkezine fırlatıyordu. Sadece nasıl bir polis olacağına değil, nasıl bir insan olacağına da karar vermek zorunda bırakıyordu oyuncuyu. İkinci oyun da varisinin bu güçlü yanlarını aynen koruyor.

Kara basma delil olur

Emekliliği hiç de istediği gibi gitmeyen Jack Boyd'un birinci oyunda başına açtığı işlerin cezasını çekeceği Sharpwood kasabasındayız. Her sokağından suç ve yolsuzluk akan Freeburg'den çok daha soğuk, daha küçük, taşralı halkının taşralı dertleriyle meşgul olmamız gereken bir garip kasaba bu karlı mekân. İlk oyuna benzer bir harita yapısıyla, saldırı, hırsızlık, toplumsal huzuru bozma gibi alışık olduğumuz suç olaylarına vardiyadaki polislerden yolluyoruz. Arada dedektiflik gerektiren soruşturmalara zekâsı yüksek polisler atıyor, bazen büyük suç çetelerini çökertmek için suçluları muhbir yapıyoruz. Jack'in ilk oyundakine benzer bir para toplama zorunluluğu da var, hatta hemen hemen tüm oyun mekaniklerine burada tekrar rastladım. Tanıdık mekanikler oyunun öğrenme eğrisini kolaylaştırıyor ki, zaten *TitP2* zor bir oyun değil. Zorluk daha ziyade verdiğiniz kararların sorumluluğuyla yaşayabilmede. Ha ne var? İlk oyunu hem hikâye hem mekanik olarak takip ettiğinden buradan başlamak isteyenler için havada kalan şeyler olabilir, uyarmış olayım.

Hani başta dedim ya suçlular da bu oyunda sizin, benim gibi insanlar diye. Aslında tam olarak öyle değil. Sharpwood'un halkı devletin görmezden geldiği, sistemin kendi içinde dallanıp budaklanarak özerk kurallarla değiştiği, kanunun polis kadar siviller ve kendini otorite ilan edebilecek gücü elinde bulunduran herhangi biri tarafından da dağıtılabildiği ıssız bir yörenin, batıl inançlarla dolu insanları. Buna polisler de dâhil. Onlar da insan, çok absürt ihtiyaçları, düzensiz aile hayatları, tatsız espri anlayışları olan, çoğunlukla cahil ve sadakatleri kolay kazanılmayan insanlar. Bu durum Jack'in, dolayısıyla da bizim başımıza epey iş açacak işte. Polis memurlarındaki sadakatsizlik ilk oyundaki gibi olay anında emirlerinizi yerine getirmemekten, göreve çıkmayı reddetmeye ve işe gelmemeye kadar uzanıyor. En önemlisiyse, oyunun aktif çatışma içeren yeni bir bölümünde sadakati düşük bir polis memurunun neredeyse her zaman kendi ayağınıza sıkacağını bilmeniz. Bu sıra tabanlı çatışmalara üniforması dağınık ve şapka takmayan hiçbir polisi almayın, emekli bir polis memurundan tavsiyedir.

Gece vardiyası

TitP2'nin hakkını özellikle vermek istediğim bir yönü var. İlk oyundaki tekrara bağlayıp çabucak sıkıcılaşma sorunu, temel mekanikleri ve hissiyatı çok değiştirilmeden zekice çözülmüş. Bunu hikâyeyi daha homojen yayarak, mesai saatlerini yeterince dolu tutarak, tedarikçiler, çete karargâhlarına baskınlar, işkenceyle sorgulama, küçük oyunlar, para dengesi ve en önemlisi sıra tabanlı savaşlar gibi yeni mekanikler ekleyip sürekli bir oyun çeşitliliği sağlayarak yapıyor oyun. Hikâye de ilk seferde kaldığı yerden (aslında bittiği yerden) devam edip gayet ilgi çekici ilerlemeye devam ediyor ve oyuna da doğrudan etki ediyor. Bir bölümde bir hafta boyunca başka



bir polis komiseriyle en çok suçluyu kim yakalayacak diye yarışıyoruz örneğin. Ya da belli bir tarihten sonra tıpkı ilk oyundaki gibi para toplamak zorunda kalıyoruz ama bu kez haftalık ödemeler yapmamız gerektiğinden iş polislik göreviyle çıkar ilişkilerini dengede tutma cambazlığına geliyor. İşin pek sevindirici olmayan yanıysa bu yeniliklerden en büyüğü olan sıra tabanlı çatışma bölümlerinin oyunun en zayıf yanı olarak kalması.

Meslekî sorumluluk

Rock, Paper, Shotgun'ın *TitP2* incelemesine atmış olduğu başlık durumu öyle güzel özetliyor ki sizinle de paylaşmak istiyorum burada: "*This is the Police 2, XCOM*'u Polis Akademisi kadrosuyla kazanmaya çalışıyor."

Bu gerçekten de doğru. Sıra tabanlı savaşlarda çok bir seçeneğimiz yok, oyun zaten gizliliği teşvikin de ötesinde, neredeyse dayatmış. Karakterlerinizin alabildikleri bazı yetenekleri ve dört gözü olan envanterlerine vardiya başında koyduğunuz eşyaları, hareketlerinin çoğunu etkiliyor. Çatışmaların vardiya bitimine kadar yok olmaması gibi bir kolaylık sağlandığından çok şanssız değilseniz olaya yollamak istediğiniz memurlarını seçebiliyorsunuz. Bu noktada gene uyarıyorum, size sadakati olmayan bir memuru seçerseniz emirleri dinlemeyip kendi kafasına göre gidecek ve muhtemelen ilk hamleden planınızı mahvedecektir. Çatışmaya girmeden üç görgü tanığıyla konuşuyor ve istedikleri eşyaları verirseniz olay mahalliyle ilgili bilgi edinerek 1-0 önde başlayabiliyorsunuz. Olayın kendisiyse çoğunlukla tekdüze ilerliyor. Suçluları cop, şok tabancası, biber gazı gibi aletlerle birkaç turluğuna etkisiz hale getirip kelepçeleyebiliyor ya da vurabiliyoruz. Bir kez gizliliğiniz bozulursa polis memurlarınız da epey tehlikeye girdiğinden gizli ilerlemek her zaman en iyi tercih zaten. Bölümlerin pek yaratıcı dizayn edilmiş olmaması, yapay zekânın aynı yolda nöbet tutmak dışında neredeyse hiçbir öngörülmezliğin olmaması ve ağır ilerleyen sıra yapısı bu bölümleri zevksiz kılıyor. Hatta bazı görevler var ki insanı direkt oyundan tiksindirebiliyor bile.

Çatışmaların dışında çete evlerine baskınlar da oyunun önemli bir parçası. Hata payınızın sıfır olduğu bu bölümler ciddi anlamda insanı çileden çıkarabiliyor, ki akışı bu denli baltalayacak başka bir şey bulunmadığından üzücü bir eksi. Ha oyunu çekilmez mi kılıyor bu? Hayır, zaten oldukça nadirler ve oyun mekanikleri içinde az yer kaplıyorlar. Oyunu çekilmez kılmaya çok yaklaşan bir başka şey var ama: Diyaloglar.

Allah'ım, bir kasabadaki herkes mi boşboğaz olur? Bir konuşmaya başlayan susmuyor arkadaş! Ses sanatçılığı muhteşem, oyunun puslu, soğuk havasına tamamen zıt, fazlasıyla teatral bir seslendirme yapılmış ki bu tezatlık kendine has grafik yapısıyla şahane bir uyum içinde. Ama diyaloglar bazı yerlerde öyle bir söndürülmüş ki… Hele oyunun ilk 2 saatinde neredeyse kapatıp gitme noktasına geldim. Neyse ki oyunun başka bir kısmında bu kadar bunaltacak hiçbir olayla karşılaşmadım yeniden.

Anlatabileceğim başka şeyler de var, *This is the Police 2* her şeyini anlaşılır ve alışması kolay şekilde sunarken ciddi de bir zenginlik barındıran bir yapım çünkü. İlk oyunu sevdiyseniz beğendiğiniz her şeyin biraz daha iyisini, hatta bazıları biraz da gereksiz gelebilecek fazlasını bulacaksınız. Oynamadıysanız size önce Freeburg'ü öneririm, orada hava daha ılıman, düşmanlar da daha görünürdür. Henüz hayatını mahvetmemiş olan Jack'e selamlarımı iletin lütfen.

Emekli bir polisten tavsiyeler

■ Enerjisi düşük bir polisi ertesi günün vardiyasına da almak isterseniz onları saunaya ya da buz dalışına yollayın. Orada geçirecekleri vakti mesaiden harcamamak için gece 12 ile 1 arasını tercih edebilirsiniz.

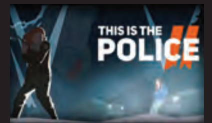
■ Deneyimsiz polislere hızlıca tecrübe kazandırmak için soruşturmalara ve tutuklamalara yollayın. Soruşturma bittiğinde yer alan herkese +50, tutuklamalardaysa +20 puan geliyor.



■ Jack Boyd'un hikâyesi aynı hızla sürüyor
■ Epey çeşitli suç ve olay var
■ Oyun akışı ilkine göre çok daha iyi ayarlanmış
■ Seslendirme çok başarılı

■ Diyaloglar genelde çok uzatılmış
■ Sıra tabanlı çatışmalar derinlikten uzak

7+



Son Karar

Westwood'u kaplayan karların altında göründüğünden fazlası saklı.

Sıra tabanlı çatışma mekaniği oyuna hiç eklenmeseydi daha bile iyi olabilirdi.



İlk oyunun kendine has görsel tarzı aynen korunmuş, animasyonlar da gelişmiş.

TÜR: Strateji | **YAPIM:** Weappy | **DAĞITIM:** THQ Nordic | **DİJİTAL İNDİRME:** 45 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 16+
DAHASI İÇİN: tinyurl.com/ogz-131-titp2



THE KING'S REQUEST: PHYSIOLOGY AND ANATOMY REVISION GAME

win

Tıpçılar toplanın, komite işini kesin çözüyoruz

Tıp okumak hem ülkemizde hem de dünyada epey zor bir iş şimdi, doğruya doğru. Ve bildiğiniz gibi, zor olan şeyleri kolay kılmak adına her daim bazı babayiğitler çıkıp "buyurun bir de böyle deneyin" diyebiliyor. İyi ki de diyorlar. Mesela ben de ufakken (ilkokul falan) biyoloji sınavlarına bir gazetenin kuponla dağıttığı Britannica VCD'leriyle çalışmıştım birkaç defa. Ama şu an incelemekte olduğum deneme benim VCD'lere kıyasla daha bir enteresan. Şöyle ki, gerçek hayatta da bir tıp eğitmeni olan Doktor Christian, RPG Maker'ın nimetlerini keşfederek neden eğitsel bir oyun yapmıyorum ki demiş ve ortaya bu 15-20 dakikacık süren eğlencelik ama fizyoloji sınavlarına tekrar niteliğinde bir oyuncuk çıkmış.

Oyunda krallığı tuhaf yaratıklar tarafından işgal edilmiş bir kralın çağrısına uyuyor ve fizyoloji bilgilerinizle yaratıkları, zayıf noktalarını tespit etme suretiyle alaşağı ediyorsunuz (yanlış tespitte bulunursanız da önemli değil, doğruyu bulana kadar oynayabiliyorsunuz). Haritanın farklı yerlerine tıklayarak fazladan altın falan da toparlayabiliyorsunuz. Ha altınlar ne işe yarar derseniz, bir işe yaradıkları yok ama Christian "madem oyun yapıyorum bir iki değişik şey daha koyayım" mantığıyla, daha çok deneysel takılıp yapmış bir şeyler. Açıkçası esas olayı bambaşka olan birinin, RPG Maker vs. deneyerek tıp bilgisini oyunlar yoluyla daha kolay anlaşılır hale getirme çabası takdire şayan bir olay. Ayrıca kendisinin fizyoloji videoları çektiği bir Youtube kanalı (tinyurl.com/ogz-130-chris) var. Değişik şeyler deneyerek tıp öğrencilerine ulaşma uğraşı hoşuma gitti bu abinin.

Özetle, oyun sınav öncesi tekrar için yapıldığından tıpla ilgisi olmayanlar için pek bir anlam ifade etmeyecektir; ama eğitsel bir materyal ne kadar oyun olabilir sorusuna başlangıç düzeyinde bir cevap almak için bile denenebilir. Zaten ücretsiz ve on beş dakika bir şey sürüyor. ■ İHSAN A.



■ Oyunların eğiticiliği konusunda değişik bir deneme



■ Şu haliyle tıp öğrencileri dışında bir kesime pek hitap etmiyor

6

Son Karar

Tıp fakültesinde okuyorsanız komite zamanı bir şans verebilirsiniz.

TÜR: Macera | **YAPIM:** Physiology with Dr Christian | **DAĞITIM:** Physiology with Dr Christian | **DİJİTAL İNDİRME:** Ücretsiz (Steam)
YAŞ SINIRI: 3+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-130-request

GUACAMELEE! 2

ps4 win

Tavuk musun sen?!

Meksika'nın en bi' kahraman güreşçisi Juan geri döndü! Üstelik her zamankinden daha güçlü, çevik ve ahlaklı... desem de yalan olur. Çünkü kendisi gözü göbeği salmış görmeyeli. Cidden! *Guacamelee! 2*, ilk oyunun 7 yıl sonrasını konu alıyor. Juan biricik aşkıyla evlenmiş, iki de çocuk sahibi olmuş, mutlu (ve göbekli) bir aile babası artık. Ama işler böyle gitmiyor tabii ve Meksika Çoklu Evreni'ni (!) tehdit eden bir felaket baş gösteriyor. Herkesi kurtarmaksa tüm evrenlerde hayatta kalan son Juan'a, yani bize düşüyor. Ama önce eski formuna geri kavuşması, unuttuğu süper hareketleri yeniden öğrenmesi gerekiyor elbette.

Guacamelee! 2, temel olarak ilk oyunun neredeyse tıpkısının aynısı. Ve bu hiç de kötü bir şey değil! Rengarenk haritalarda envai çeşit düşmanı pataklıyor, yeni yetenekler kazanıyor, bir ölüler bir yaşayanlar dünyasına geçiş yapıp bulmacalar çözüyor, yan görevler yapıyor ve tonlarca gizli yol ve nesne peşinde koşuyoruz. Müzikler hem ilk oyundan alınma hem de arada yenileri de var. Eski dost ve düşmanlarımızı yeniden görüyor, hatta bazılarından yardım alıyoruz. Boss savaşları ve platform öğeleri her zamanki kadar zor ve bir o kadar da eğlenceli.

Oyuna bu sefer bir yetenek ağacı da eklenmiş ve güreş hareketlerimizi geliştirip tam bir "luchador" olmamız sağlanmış. Ek olarak, "tavuk" formumuz da geliştirilmiş ve dövüşebilir hâle getirilmiş. Oyun o komik, çılgın, esprili havasını da aynen korumuş. Hele yolumuzu şaşırıp başka oyunlardan ünlü sahnelere düştüğümüz anlar var ki değmeyin keyfinize! Yeri geliyor, kendisiyle bile dalga geçiyor. Kıkır kıkır gülüyorsunuz buralarda ister istemez. Sizin anlayacağınız *Guacamelee! 2* çok ama çok eğlenceli bir metroidvania olmuş. Yine! ■ M. İHSAN





■ İlk oyunun tüm artılarını korumuş
■ Akıcı ve eğlenceli
■ Rengarenk
■ Göndermeler



■ Senaryosu biraz zayıf
■ Yeni hareketler az

8

Son Karar

İlk oyun sizi kündeye getirdiyse bu sefer kesin tuş olacaksınız.

TÜR: Platform | **YAPIM / DAĞITIM:** DrinkBox Studios | **DİJİTAL FİYATI:** 32 TL (Steam), 89 TL (PSN) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-131-guac2

ENTER THE GUNGEON: ADVANCED GUNGEONS AND DRAGUNS

win one ps4 lin osx sw **UPDATE**

Silah kalleşliği

Binding of Isaac'le patlayan roguelike döneminde çıkan ve "nedense" hiç tutmayan oyunların yavaş yavaş tekrar hayat buluyor olmaları çok hoşuma gidiyor. *Enter the Gungeon* mesela görsel olarak muhteşem bir oyundu. Kurşun cehennemi dediğimiz bütün ekranın kurşunlarla dolduğu bir oyundu *Gungeon* ve bütün düşmanların, ayaklı kurşun, bomba, kitap kafasında tipler olması da işin tuzu biberiydi. Bu kadar sevimli bir oyunun satmaması mümkün olabilir mi sevgili okurlar? Zorluk kısmı tavan yaparsa gayet de mümkün.

Enter the Gungeon'la ilgili en büyük sorunum, roguelike'ları canlı tutan o sürekli bir şeyler keşfedip kullanma durumuna sahip olmayışıydı. Silah açmak zordu, açılanların yarısı etkisizdi ve segmentlerden oluşan odalar birbirini büyük oranda tekrar ediyordu. Yapımcılarla bizzat görüşmedim ama Steam hesabıma takip cihazı takmış olsalar gerek, hemen hemen her soruna çözüm bulmuşlar. *Gungeons & Draguns* isimli ve içeriğini adından tahmin edebileceğiniz RYO temalı bu güncellemeyle artık oyunda bolca yeni canavar, silah ve oda var. Daha önemlisi oyunun temposu eskisine göre çok daha iyi artık. Bol bol silah düşüyor, odalar daha farklı ve yeni eklenen "Gunholder" gibi mini boss'lar rastgeleliği ortadan kaldırarak oyunu çok daha oynanabilir kılıyor.

Enter the Gungeon'ı Switch'de oynadığım için hemen belirteyim, *Wizard of Legend* olsun, *Dead Cells* olsun nedense son dönemde çıkan roguelike'ların hepsinde bir yavaşlama sorunu vardı.

Enter the Gungeon performans bakımından en sağlam deneyimi veren yapım oldu benim için. Benim gibi yeni bir konsol alıp çıtır çerezlik oyunlar arıyorsanız *Enter The Gungeon*'ı zaten kaçırmazsınız diye tahmin ediyorum. Ancak gelen küçük bir yamayla *Gungeon*'ın, bir anda bir şahesere dönüşmesi gibi bir durum söz konusu değil. ■ **ALİ**



Bol bol düşen eşyalar oyunu biraz daha kolay hale getirmiş.

TÜR: Rougelike | **YAPIM:** DodgeRoll | **DAĞITIM:** Devolver Digital | **YAŞ SINIRI:** 13+ | **DAHASI İÇİN:** enterthegungeon.gamepedia.com

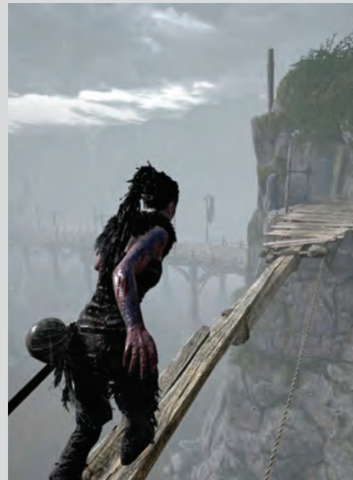
HELLBLADE: SENUA'S SACRIFICE - VR EDITION

vive rift **VR**

Arkamda ben varım

Sanal gerçeklikle sayısız korku oyunu oynasam da bunların çok azının gerçekten beni rahatsız ettiğini söylemeliyim. Örneğin Exorcist'te bir şeytanla karşı karşıya gelmek, evet sinir bozucuydu ancak yine de gözlüğü çıkardığınız anda o duygu kısa süre sonra kayboluyordu. Öte yandan *Hellblade*, oyuncusunu rahatsız etmeyi planlasa da bunu hiçbir zaman korkutarak yapmayı amaçlamadı. Tekinsiz sesler, şahsi şüpheler ve neyin sanrı neyin gerçek olduğunun anlaşılmadığı bir ruhani yolculuk, kişiyi ister istemez kendini sorgulamaya itiyordu. Bugün kendimize yarattığımız gerçeklik, yarın bir şekilde bozulursa nasıl ayakta durabiliriz? Ruhsal bozukluğu konu alan bir oyunu, daha da rahatsız edici yapmanın en yaratıcı yolu, ana karakterin tam arkasına gerçekten orada olan bir izleyici koymak olurdu herhalde.

Bütün oyunu Senua'nın arkasından, onu izleyerek oynamak gerçekten rahatsız edici bir deneyim olmuş. Duyulan seslerin tam ortasında kalmak, gelen darbelerin, psikoz seanslarının şiddetinin artması, karakterin o ana tepkilerini oradaymış gibi görmek uzun süre kaldırabileceğim bir deneyim olmadı açıkçası. VR aksiyon sahnelerine anlamlı bir katkı sağlamasa da özellikle Senua'nın iyice gerçeklik kavramını yitirdiği noktalarda oyunu bambaşka bir deneyime dönüştü. Sakin bir orman, bir sanrı sonrası bir anda alevler içinde kalıyor ve siz de bunun tam ortasındasınız.



Hellblade her zaman iyi gözüken bir oyundu. Sanal gerçeklik işin içine girince de yüksek sistem gereksinimleri sayesinde şimdiye kadar VR'da gördüğüm en iyi görsellere sahip esere dönüştüğünü rahatlıkla söyleyebilirim. Oyunu sanal gerçeklikte oynamak oldukça külfetli bir iş sayılır. Zira bağlığın yanı sıra GTX 1080 ekran kartınız yoksa bu deneyimi kaçıracaksınız demektir. Yani kafadan bu dergiyi okuyup, incelemeden sonra *Hellblade*'i VR'da deneyecek muhtemelen 3 kişi ya vardır ya da yoktur. Günün birinde dolar değer kaybeder ve ekran kartları ucuzlarsa ve bir şekilde elinizde bir Oculus Rift veya HTC Vive bulursanız, oynanacak oyunlar listenizin en başında ne olur *Hellblade* olsun. ■ **ALİ**

+

- Oyun deneyimini daha da öteye taşıyor
- Hellblade'e sahip olanlara ücretsiz
- Türkçe desteği

−



- Aksiyon sekansları

9

Son Karar

Her şeyi daha etkileyici bir perspektiften deneyebilme şansı.

TÜR: Korku | **YAPIM / DAĞITIM:** Ninja Theory | **DİJİTAL İNDİRME:** 50 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 18+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-131-hvr



TÜR: Aksiyon / Macera | **YAPIM:** Hello Games | **DAĞITIM:** Sony, Hello Games | **KUTULU FİYATI:** 169 TL (PS4)
DİJİTAL İNDİRME: 120 TL (PSN, XBL), 150 TL (Steam) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** reddit.com/r/no_mans_sky

NO MAN'S SKY *NEXT*

Sırada ne var?

SABRİ ERKAN SABANCI

Bir oyun düşünün, o oyun öyle bir şey olsun ki alakalı alakasız herkesi ilk tanıtım videosundan çıkışına kadar heyecanlandırsın. Öyle bir oyun olsun ki, herkes bağımsız stüdyosunun söz verdiği her şeye oyunun çıkışında kavuşabileceğine inansın. Ve doğal olarak çıkışında herkesi hayal kırıklığına uğratsın.

Öncelikle kabul etmemiz gereken bir şey var sevgili Oyungezerler, *No Man's Sky*'ın ilk günden söz verdiği her şeyi sunmasına imkân yoktu. Bunu oyunu ön siparişlemiş ve ardından Hello Games'e laf etmiş biri olarak diyorum. Çünkü unuttuğumuz bir şey vardı, Hello Games büyük bir stüdyo değil. Bağımsız, sadece PS4 çıkışı için Sony'yle anlaşmalı bir stüdyoydu. Ancak hepimiz kendimizi kandırdık, Sean Murray'in oyununu gazlamasıyla iyice uçtuk ve çok güzel bir şekilde yere çakıldık. Uzun bir süre dalga geçildi ve unutuldu bir anda *No Man's Sky*. Ancak Hello Games'in işi bitmemişti, çıkışında biz internette "meme" videolarını izlerken, dalga geçerken ekip oyunun üstünde hâlâ çalışıyordu. Atlas güncellemesiyle bu çalışmaların ne kadar büyük olduğunu gördük. Oyuna yeni özellikler, senaryo ve daha bir sürü şey gelmişti. Ancak kimse bizi sıradakine hazırlayamazdı.

Sıradaki gelsin

Evet, farkındayım. Pek de iyi bir kelime oyunu değildi. Ama gerçekten de *No Man's Sky*'ın *Next* güncellemesi kulağa o kadar uçuk geliyordu ki inanmakta uzun bir süre sıkıntı çektim. Yıllar önce Sean Murray'in söz verdiği yığınla şey sonunda oyuna geliyordu. Ve işin en güzel tarafı, *Atlas* ve *Next* de dâhil oyuna gelen her güncelleme ücretsizdi.

Peki, bu güncellemeyi bu kadar iyi yapan şeyler ne? En basit örneği, oyunu eğer çıkışında oynadıysanız ve daha sonra hiç bakmadıysanız daha girişinden fark edeceğiniz üzere kamera açısının değişmiş olması. Üçüncü şahıs kamera açısının oyunu ne kadar değiştirdiğini bir iki görsele bakarak fark edebilirsiniz zaten. Birinci şahıs kamera açısına istediğiniz zaman *Atlas Rises* güncellemesiyle gelmiş olan Hızlı Menü'den dönebiliyorsunuz, ancak yeni kamera açısının rahatlığına ve oyunu boş hissettirmemesine o kadar çabuk alışıyorsunuz ki dönmenin pek de bir manası yok. Oyunun gelişmiş ve iyileştirilmiş görselliğinin tadını da zaten en iyi yeni kamera açısında çıkarabildiğinizden dolayı benim ikna etmeye çalışmama gerek yok.

Girişte fark edeceğiniz başka bir şeyse oyunun hikâye anlatımının tamamen elden geçirilmiş ve değişmiş olduğu. Daha önce tek bir alete sıkıştırılmış özellikler artık farklı nok-

Arkadaşlarınızla oynadığınızda yapılabilecek, eğlence çıkarılabilecek çok şey var.



talara dağıtılmış, oyunun özellikle craft sistemi bayağı bir elden geçmiş. İlk bakışta bayağı göz korkutsa da oyun size o kadar yardımcı oluyor ki "Ya ben n'apacaktım?" diye düşünmenize fırsat bile kalmıyor. Bir noktaya kadar elinizden tutuyor tabii, ondan sonrasında hikâyeye ve cevap arayışına devam etmek ya da evreni keşfetmek size kalıyor.

Fark edebileceğiniz üzere oyun *Next*'le birlikte iki farklı kitleye de hitap eder hale gelmiş durumda. Bir kitle oyunları sadece hikâyesi için oynayıp bir kenara koyanlar. O kitle için anlatılabilecek pek bir şey yok, çünkü anlatırsam spoiler'a girmekten korkuyorum. Ancak o kitle *Next*'le birlikte, öncesinde gelen güncellemeler de sağ olsun, oyundan tatmin olmuş bir şekilde ayrılacaktır. Oyun hikâyeyi takip ettiğiniz sürece sürekli yenilikler atıyor önünüze. Yeni mekanikler, yeni gezegenler, yeni uzaylılar… Ama oyuna saatlerini gömen, uzay kâşifliği/çiftçiliği (ya da ne demek istiyorsanız) yapan kitle için de hâlâ oyun yerli yerinde ve öncekinden daha da iyi bir halde.

Daha önce bahsettiğim geliştirilmiş craft sistemi sayesinde yapılabilecek şeylerin sınırı bir hayli yükselmiş. Gezegenlere kendi merkezi binalarınızı kurabiliyorsunuz, etrafı araştırmak için kara araçları alabiliyorsunuz (ki bunun işleri ne kadar kolaylaştırdığını anlatamam), araştırmalarınızda bulduğunuz Salvaged Technology puanlarıyla merkez binanızda üretebileceğiniz yeni şeyler keşfedebiliyorsunuz… Her seferinde bir şeyler buldukça, yeni şeyler ürettikçe daha iyisini yapabilmek için çabalıyorsunuz ve inanın bu çabalarınıza değiyor. Artık *No Man's Sky*'da grind yapmak (ya da kasmak, hangisini tercih ederseniz) eski haline nazaran daha iyi ve ödüllendirici hissettiriyor. Ve işin en güzel yanı, bunları arkadaşlarınızla ya da tanımadığınız insanlarla da paylaşabiliyorsunuz.

Sırada ne var?

Sean Murray ve Hello Games'e göre daha *No Man's Sky*'la işleri bitmemiş. Ben bunları yazarken bile oyuna hataları gideren güncellemeler geldiğine eminim. Sean Murray'in dediğine bakılırsa bu hata gideren güncellemelerden sonra oynanış ve "Quality of Life" güncellemeleri gelmeye devam edecekmiş.



"Aslında tüccarlığı bırakıp şuraya bir pansiyon açmak lazım…"

Artık gerçekten yalnız değilsin!

Evet, oyunun çıkışından beri beklenilen, hatta en çok dalga konusu olan şeylerden biri olan çoklu oyuncu özelliği de Next'le birlikte oyuna gelmiş durumda. İsterseniz rastgele evreninize gelen insanlarla, isterseniz arkadaşlarınızla beraber gezebiliyorsunuz.

Ancak çok da fazla beklentiye girip bunun oyunu tamamen değiştireceği düşüncesine kesinlikle kapılmayın. Evet, yapabildiğiniz her şeyi aynı evrende beraber ya da bağımsız olarak yapabiliyorsunuz ama bu durumla birlikte oyunu kökten değiştiren herhangi bir özellik de gelmiyor. Tamamen sizin nasıl oynadığınıza bağlı. Benim evrenime rastgele biri katılmıştı ancak adamla o kadar saat oynamama rağmen bir türlü karşılaşamadım ama her oyunda olduğu gibi No Man's Sky'ı da kafa dengi arkadaşlarla oynayıp eğlence dozajını arttırabiliyorsunuz. Çoklu oyuncu mantığı açısından bana aşırı derecede Sea of Thieves'i anımsattı ancak burada daha fazla şey yapabiliyorsunuz. Ayrıca çoklu oyuncu modunun getirdiği bazı hatalar da bulunmakta. Pürüzsüz bir mod değil, oyunu kökten değiştirip değiştirmediği tartışılır fakat bu söz verilen seçeneğin artık bulunması gerçekten takdire şayan.

Evet, *No Man's Sky* bayağı kötü bir çıkış yaptı vaktinde. Belki büyük şeyler vaat eden diğer bağımsız oyunlar gibi "erken erişim" etiketiyle çıkmış olsaydı bu kadar tepki almayacaktı. Ancak o kadar tehdit mektuplarına, dalga geçmelere rağmen ekibin pes etmeyip söz verdikleri her şeyi oyuna eklemiş olmalarını ben hâlâ büyük bir başarı olarak görüyorum, çünkü piyasada en ufak tepkide oyuna destek vermeyi kesen AAA şirketlerin olduğu bir dönemdeyiz. Eğer zamanında *No Man's Sky* için heyecanlanıp "İşte aradığım oyun bu!" dediyseniz, şu an bir şans daha vermek için güzel bir zaman.





ELON MUSK SIMULATOR

Mars da bu yıl epey oyun yaptı yahu!

ENGİN VURAL

Elon Musk'ı duymayanımız kaldı mı bilmiyorum. Bir yandan geleceğin otomobilini tasarlamaya çalışan Tesla Motors, bir yandan Mars'a koloni kurmayı hedefleyen SpaceX şirketleriyle uzun süredir gündemde. Girişimleri başarısız oldukça hakkındaki tartışmalar alevleniyor ama onun pes etmeye niyeti yok gibi. İşte bu oyun da SpaceX'in henüz yapamadığı Mars'ta kolonileşme işini ekran başında yapmak için bize bir fırsat sunmayı amaçlıyor, son dönemde çıkan pek çok oyun gibi.

Elon Musk Simulator basit şekilde tanımlayacak olursak Mars'ta koloni kurma temalı, kaynak topla & inşa et & olmadı bunu yık & tekrar inşa et... tarzı bir oyun. Oyunun geliştiricisinin çok genç bir arkadaşımız olduğunu da göz önünde bulundurarak elimden geldiğince yapıcı bir değerlendirme kaleme almaya çalışacağım. Oyunun belirli bir öğretici bölümü bulunmadığından ve doğrudan oyuna atıldığınızdan başlarda ne yapacağınız konusunda bir kafa karışıklığı yaşayabilirsiniz, fakat bunun erken erişim sonrasında bu şekilde kalmayacağını umuyorum. Nitekim bu incelemeyi hazırladığım günlerde gelen güncellemeyle ilk adım atıldı ve en azından temel tuşların kullanımıyla ilgili birkaç ekran görüntüsü eklendi. Dolayısıyla gelen eleştirileri dikkate alıp adım atıldığını görmek güzel. Umuyorum bundan sonra da aynı şekilde devam eder.

Mars'ta emlak işleri

Oyunun temelde basit bir mantığı var: Lazer silahınızla kaynakları topluyor, sonrasında da inşa menüsünden yapmak istediğiniz birimi seçerek kolonininizi oluşturmaya/geliştirmeye çalışıyorsunuz. Bir de hatalı inşa ettiklerinizi veya yıkmak istediklerinizi parçalamak/yıkmak için kullandığınız ikinci silahınız var. Dolayısıyla, 2 silah 1 kürek (bu lafıma bakıp da oyunda kürek aramayın :)) ile koskoca Mars'ın kolonileştirilmesi işinin altından kalkmaya çalışıyoruz. Oyunun tek oyunculu kısmında Survivor ve Creative isimli iki oyun modu bulunuyor. Bir de test aşamasında multiplayer bölümü var.




Bir tane kaynak toplamak için, bir tane de yıkım için, toplam 2 silahınız var.

Mantık basit dedim ama oynanış o kadar da basit değil. Kaynakları toplamak kolay gibi görünse de herhangi bir şey inşa etmek için gereken kaynak miktarı yüksek. Bir de oksijen miktarını gözden kaçırıp respawn yapmak durumunda kaldığında topladığınız bütün kaynakların gittiğini görebilirsiniz. Dolayısıyla kaynak işi sıkıntılı :) Kaynakları topladınız diyelim, bu sefer de elektrik ve su (!) kablolarını düzgün şekilde döşemek büyük bir test haline gelebilir. Bir de inşa ettiklerinizin bir anda uçup gitmesi meselesi var, ona hiç girmeyelim. Yani sorun büyük, uyarayım :)

İki mars bir düz

Elon Musk Simulator mevcut haliyle, kendinizi zorlarsanız bir süre oynanabilecek bir oyun. Fakat inşa kısımları başta olmak üzere bir miktar sabır gerektiriyor; tahammül düzeyiniz düşükse, sıkıntı yaşayabilirsiniz. Birbirinin içine giren parçalar, lazer silahının 1 km öteden toplayabildiği kaynakları hemen dibinizdeyken toplayamaması, inşa için gereken kaynakların yüksekliği (Survivor bölümü) gibi bazı sorunlar can sıkabilir. Bu aşamada mevcut sorunların ilerleyen dönemde aşılacağını umut etmekten başka şansımız yok.

Bu tarz bir oyuna çok büyük bir beklentiyle yaklaşmak insafsızlık olabilir. Genel olarak amatör ruhla hazırlanan bu tür çalışmaların teşvik edilmesi taraftarıyım. Ancak oyun hakkındaki çekincelerimi de bir köşede tutuyorum. Erken erişimden çıkmak için acele edilmediği ve geri dönüşleri ciddiye alıp özenle çalışılmaya devam edildiği takdirde eli yüzü düzgün bir oyun çıkabilir ortaya. Ama bunun için çokça sabra ihtiyacı var tasarımcının, halihazırda oyunculardan talep ettiği kadar :) Aceleye getirilir ve mevcut hali biraz makyajlanıp çıkartılacak olursa çok basit bir Minecraft klonu olarak kalma riski bulunuyor, benden söylemesi.

Fiyatını da göz önünde bulundurduğunuzda ileride ortaya çıkacak oyuna bir şans verilebilir. Mevcut haliyle, henüz yolun çok başında bir oyun projesi.



+

- Ülkemizde de lise düzeyinde oyun yapımcılığına merak sarmış kişilerin olduğunu görmek güzel
- Keyifli bir oyun olma potansiyeli var
- Fiyatı
- Türkçe

−

- Hikâye ve oynanış hakkında en ufak bir bilgi vermeden oyuncuyu oyunun ortasına atmak çok makul bir tercih değil
- Oyunu Minecraft kolonlarından ayıracak farklılıklara ihtiyaç duyuluyor
- Marsta kolonileşme temalı fazla oyun var
- Bug'lar!

Son Karar

Geliştirilmesi gereken çok yönü var. İleride bir şans verilebilir.

TÜR: Hayatta Kalma | **YAPIM:** Firehawk Studios | **DAĞITIM:** Firehawk Studios | **DİJİTAL İNDİRME:** 2 TL (Steam) | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-131-elon



BOMBER CREW

Mikro yönetim bombardımanı

Rutubet, sıcak, komşu inşaattan aylardır yükselen toz ve gürültü, döviz kurlarındaki baş döndürücü dalgalanmalar arasında bunalırken Steam kütüphanesinde gezintiye çıkarıyorum zihnimi. Farklı yazılarımda bahsettiğim gibi, biz 21. yüzyıl başı yetişkin - gençleri, oyun ve filmlerde aksiyon, eğlence teması olarak gördüğümüz, halbuki milyonlarca aileyi darmadağın etmiş 2. Dünya Savaşı'ndan bir yapımı konuk ediyoruz bu ay.

Kimi üçüncü tüfekçi yapsak ki acaba

Konsol tarafından çok da gecikmemiş bombardıman filosu, yeni nesil konsol üçlüsünde 10 Temmuz'da piyasaya çıkmış. Benim alıp hiç beklemediğim kadar zorlu, terletici bir deneyim yaşadığım PC'deyse geçen yıl Ekim ayında ilk kez havalanmış *Bomber Crew*. Çizgi film tarzı grafikleri, çocuk oyunu havasındaki animasyon ve mır mır konuşma efektleri, menüsünden yayılan gramofon dönemi müzikleri sevimli bir hava verip insanı rahatlatıyor başlarda. Ancak senaryosunda ilerledikçe sevimli havanın, rahatlatıcı duyguların, gerilimli, zorlayıcı anlara dönüştüğünü, uçağınızın benzin deposundan sızılan yakıta minik elemanlarınızın kanının ve sizin ter damlalarınızın karıştığını göreceksiniz, özellikle de oyunun sizden istedikleri hakkında fazla bir bilginiz yoksa.

İki farklı görünüş var ve yaptığımız işler de boşluk tuşuyla değiştirdiğimiz bu görüntü açılarına göre değişiyor. Uçağımızı dışarıdan gördüğümüzde, genişçe, yuvarlak ve şeffaf nişangâhı denk getirip üzerlerinde bir - iki saniye tutarak, bombalanacak hedefleri, uçuş yönlerini ve en önemlisi düşman avcı uçaklarını işaretliyoruz. Bombayı bırakmak veya bize geliştirme birimi olarak geri dönecek olan istihbarat puanı kaynağı fotoğrafları çekmek için uçağın içine geçip, minik elemanlarımızdan "bomb aimer"ı seçerek alttaki pencerede hedef binayı görür görmez gerekli tuşa tıklamamız gerekiyor. Zamanlamayı kötü yapmak, mühendisin tüm çabalarına rağmen yakıtın bitmesi ve dönüş pistine ulaşmadan uçağın yere çakılması, geliştirmelere harcanan ödüllerin boşa gitmesi demek. Tamir, iyileştirme, cephane doldurma, yükseklik ayarı gibi bir sürü hem çabukluk hem de dikkat gerektiren kararlar uygulamak zorundasınız görevler boyunca. Neyse ki (hayatta kalırlarsa) seviye atlayan elemanların birincil ve ikincil sınıf yetenekleri yardımcı oluyor. Mikro yönetimde tam konsantrasyon isteyen, zamanlamayı ve görüntü geçişlerindeki komutları hep doğru ayarlayan sanal uçak yöneticilerini ödüllendiren bir yapım *Bomber Crew*. Görevin ortasında paraşütle atlayıp kaçmayı denemek de var isteyene...



Noyan
The Geç Kalan

Arkadaşlar sadece oyun önerisi için değil; eski oyun, film ve kitaplardan bahsedip nostalji yapmak için de e-posta yazabilirsiniz her zaman. Son 1 - 2 yılda piyasaya çıkmış, dergide incelemediğimiz oyunlar arasından önerilerinizi noyan@oyungezer.com.tr adresine göndermenizi beklerim, yalnız erken erişimdeki ve çok yeni oyunları dikkate almayın lütfen. Çekilişte güzel bir oyun kazanma şansınız var, geç kalmadan görüşmek üzere; öğrenci dostlarımıza, kardeşlerimize sağlıklı, mutlu bir öğretim yılı dilerim.

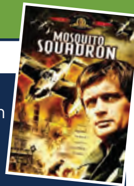
TÜR: Simülasyon | **YAPIM:** Runner Duck | **DAĞITIM:** Curve Digital | **DİJİTAL İNDİRME:** 25 TL (Steam), 39 TL (XBL), 50 TL (PSN), 15 dolar (Nintendo eShop) | **YAŞ SINIRI:** 7+ | **DAHASI İÇİN:** tinyurl.com/ogz-131-bc

7

Son Karar

FTL'ı andıran, bol mikro yönetim içerikli, savaş konulu ve başarılı bir bağımsız yapım.

80'LERDEN GELEN ADAM



1969 yapımı bir film seyrettim bu ay: Mosquito Squadron (Kahramanlar Filosu). D. McCallum, S. Neve, C. Gray başrollerde. Arkadaşlarını hava çatışmalarında kaybeden bir pilotun, Nazilerin roket üretim tesislerini bombalama öyküsü, heyecanlı bir 2. Dünya Savaşı muhabbeti.

OYNUYORUM

1. We Happy Few (PC)
2. Phantom Doctrine (PC)
3. Persona 5 (PS4)
4. Sniper Elite 4 (PC)
5. Zoo Tycoon Ultimate A. C. (PC)

BEKLİYORUM

1. Assetto Corsa: Competizione (PC)
2. Fallout 76 (PC)
3. NBA 2K19 (PS4)
4. The Elder Scrolls: Blades (ios)
5. The Ghost of Tsushima (PS4)

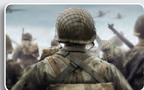
YOKSA BUNLARI KAÇIRDINIZ MI?

ÖZELLİKLE AKSİYON VE MACERA TÜRLERİNDE 2 BOYUTLU OYUNLARIN NE DERECE ÖNEMLİ YERİ OLDUĞUNU, İYİ YAPILDIĞINDA 2D OYUNLARIN 3D'LERDEN HİÇ DE DAHA AZ EĞLENCELİ OLMADIĞINI İSPATLAYAN BİR AY GEÇİRDİK. HELE O DEAD CELLS'LE UNAVOWED NEDİR ÖYLE...

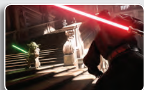
FPS (First Person Shooter)



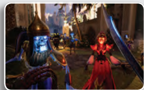
FAR CRY 5
PC, PS4, X-ONE
İstediğimiz kadar eleştirelim, şöyle özene bezene yapılmış bir Far Cry'ın tadı da hiçbir şeyde yok be arkadaş. Bir yandan kafayı yemiş bir tarikatla mücadele edip bir yandan Amerika kırsalının tadını çıkardığınız Far Cry 5, açık dünya bir FPS'den bekleyebileceğiniz her şeyi fazlasıyla sunuyor.



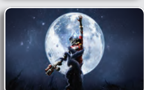
Call of Duty: WWII
PC, PS4, X-One
Seriyi yeniden efsaneler mertebesine çıkaracak oyun değil ancak çok iyi bir öze dönüş olduğu da gerçek.



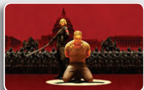
Star Wars: Battlefront II
PC, PS4, X-One
Evet, evet, Battlefront II çok rererö ama bir SW savaşında bulunma hissini de çok iyi veriyor.



City of Brass
PC, PS4, X-One
Beklediğimiz kadar iyi çıkmamış olsa da kılıçlı FPS her gün gördüğümüz bir şey değil.



Prey: Mooncrash
PC, PS4, X-One
Roguelike oynanış Prey'e enteresan şekilde iyi gitmiş. Ana oyunu seven herkes sevmeyebilir ama.

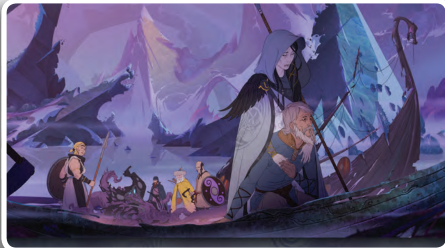


Wolfenstein II: The New Colossus
PC, PS4, X-One
Tek kişilik FPS'lerin ihtişamını bize yeniden yaşattığın için teşekkürler Wolfy!

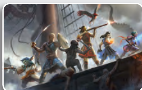


Ghost Recon: Advanced Warfighter
PC, 360, Xbox, PS2
360'a çıkan ilk büyük oyunlardandı, konsolun uçuşa geçmesinde katkısı büyük olmuştur.

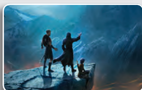
RYO (Rol Yapma Oyunu)



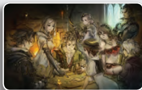
THE BANNER SAGA 3
PC, PS4, X-ONE, SWITCH
BioWare'den ayrılan üç yapımcının kurduğu minik bir stüdyodan çıkan ve çağımızın en epik yolculuk hikâyelerinden birine dönüşen The Banner Saga serisinin üçüncü adımı, serinin mirasını başarıyla taşıyor ve bu unutulmaz yolculuğu sonlandırıyor. Seçimlerinizin sonuçlarını görmeye kalbiniz dayanabilecekse buyurun.



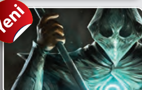
Pillars of Eternity II: Deadfire
PC
İkinci oyun ancak ilki derecesinde iyi olmayı başarabilir sanmıştık, yanılmışız.



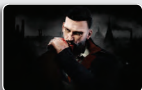
Tower of Time
PC
Etkileyici bir hikâye, özgün mekanikler... İzometrik RYO seviyorsanız arada kaynamasına izin vermeyin.



Octopath Traveler
Switch
Switch'teki kaliteli JRYO açığını tek başına kapatıyor. Evet, Xenoblade Chronicles 2 yok sayılabilir.



City of the Shroud
PC
"Seçimlerinizle şekilleniyor"un son noktası. Yapımcılar oyunun gerisini oyuncuların seçimlerine göre yapıyor.



Vampyr
PC, PS4, X-One
Bloodlines susuzluğunu giderebildiği söylenemez ancak samimi bir çabayla ortaya konmuş kaliteli bir RYO.



The Witcher
PC
Hazır bu ay bolca CDPR övmüşken sevilen şirketin ilk oyununu da anmadan geçmeyelim.

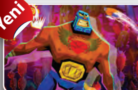
AKSİYON



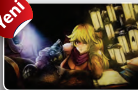
DEAD CELLS
PC, PS4, X-ONE, SWITCH
2D aksiyon oyunlarının geldiği son nokta. Resmen aklınıza hayalinize gelebilecek her şey olabilecek en iyi haliyle mevcut Dead Cells'te. Kullanması keyifli ve bambaşka silahlar, hızlı bir oynanış, bir sürü düşman, bir sürü platform, grafikler, müzikler... Bu kadar çok tekrar eden ama bu kadar sıkmayan bir oyun da göremezsiniz ayrıca.



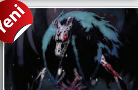
God of War
PS4
Dev bir markanın diriltilmesi işi ancak bu kadar iyi kotarılabilirdi. Neredeyse her yenilik yaramış.



Guacamelee! 2
PC, PS4
Amerikan güreşli 2D aksiyonumuzun yenisi, dövüşülebilen tavuk formuyla (!) daha da eğlenceli.



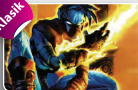
The Vagrant
PC
O kadar kaliteli ve buna rağmen o kadar ucuz ki vicdan azabı duyuyorsunuz daha çok para vermediğiniz için.



Death's Gambit
PS4
Birkaç yerde hata yapmış, onlar olmasa efsane olabilirmiş ama bu hali de yeterince iyi. Özellikle atmosferi müthiş.



Soda Girls
PC
Bir sürü farklı karakter, bir sürü hareket, ve en çılgını da bu harketlerden istediğiniz komboyu yapabilme. Çok acayip.



Legacy of Kain: Soul Reaver 2
PC, PS2
Legacy istediği kadar Kain'in olsun, bu oyun sayesinde Raziel'ciyiz!

Post–apokaliptik mi, cyberpunk mı?

1. *Cyberpunk hiç sevemedim, belki CD Projekt sevdirir. - EGE*
2. *Altıkırkbeş'ten çıkan Neuromancer'ı okumaya çalıştığımdan beri cyberpunk denince tüylerim dikleşiyor. Kıyamet iyidir. - TARIK*
3. *Iı şey, fantastik? Ejderha yoksa ne olduğu fark etmiyor. - MERVE*
4. *Post-apokaliptik her zaman daha iyidir, mutasyona uğrayan tipler falan oluyor güzel güzel. - ESER*
5. *Post-apokaliptik. Neon giydirmeyin bize n'olur. Neon giymeyeceksek cyberpunk da kabulüm. - GÜLHİS*

Yaz sıcağında serin serin oynayın falan yazıyosunuz ya bazen, gerçekten serinlik hissi veren oyun var mı?

1. *"Acaba laptopum eriyen buz küplerinin üstünde daha ne kadar dengede durabilir?!" gibi bir gerilim oyunu önerebilirim. - GÜLHİS*
2. *Yanında sürekli buz gibi içecek içerek o serinlik hissini kendin yaratacaksın. Sonra gelsin cehennemde geçen oyunlar. - ESER*
3. *Long Dark oynarsanız gayet serinleyebiliyorsunuz bence. - İPEK*
4. *Buzdolabının kapısını açıp karşısında oynayınca oluyor sanki... - M. İHSAN*
5. *Sistemi zorlamayan oyunlar herhalde, diğerleri kasayı, dolayısıyla odayı ısıtıyor. - EGE*

Hiç uzayda anakart çalıştırdınız mı?

1. *Yerdeyken yeterince mesai yapıyor garibim, bari uzayda çalışmasın. - TARIK*
2. *Ben uzay boşluğunda anakartın üstüne parça takmayı hayal ediyorum daha çok. - İPEK*
3. *O kadar oyundaki uzay gemilerinin, araştırma üslerinin sistemleri anakartsız mı çalışıyordu? - ENGİN*
4. *Şimdi dünyanın da uzay boşluğunda süzülen bir kaya parçası olduğunu göz önünde bulundurursak... - GÜLHİS*
5. *Ben de hiç şahsen takmadım ama Tuğbek'in donanım editörlüğü yıllarında uzayda kasa toplayışını çok gördüm. Demek siz hiç... - SERPİL*

STRATEJİ

Phantom Doctrine
PC, PS4, X-One
Soğuk savaş döneminde geçen, önemli oranda XCOM'umsu ama tam da XCOM'umsu olmayan, üst düzey bir yapım.

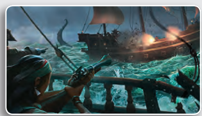
Zero-K
PC
Eğer "oynanış grafikten önemlidir" lafı sizin için bir geyikten fazlasıysa ve gerçek zamanlı strateji seviyorsanız tamam! Bu! Budur!

This is the Police II
PC
Renk olsun diye ekledikleri sıra tabanlı çatışmalar kötü olmuş biraz. Onun dışındaysa yine etkileyici bir polisiye ikinci oyun da.

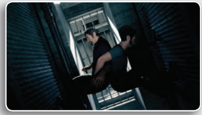
Ancestors Legacy
PC
Dünyanın en derin strateji oyunu olduğunu falan söyleyemeyiz ama kendine has bir tadı, kanlı bir kokusu var.

Heroes of Might & Magic III
PC
Her "Heroes III" dendiğinde dünya üzerinde birilerinin elleri titreyerek oyunu açtığını biliyor muydunuz?

ÇOK OYUNCULU



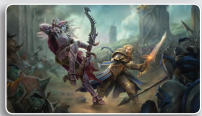
Sea of Thieves
PC, X-One
Bir şeyleri geliştirme oyunu değil. Öte yandan 4 kişi yelkenleri açıp maceraya atılmak size çekici geliyorsa da bayılırsınız.



A Way Out
PC, PS4, X-One
Etkileyici bir sinematik macera olmasının yanında sağlam da bir aksiyon. Yanınızda bir arkadaşla birlikte enfes oluyor.



Warhammer: Vermintide 2
PC, PS4, X-One
Left 4 Dead'in ruhu bu oyunda! İlk oyunun üstüne çok fazla şey koyan Vermintide 2 bu dönemin en sağlam multiplayer FPS'lerinden.



World of Warcraft
PC
Legion gibi efsane bir paketin ardından çok da tatmin etmedi Battle for Azeroth. Ama siz de biliyorsunuz ki yine de oynayacaksınız.

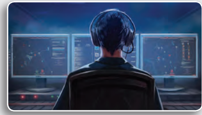


The Elder Scrolls Online
PC, PS4, X-One
Yeni Summerset paketi çıkmışken ve Morrowind ücretsiz olmuşken geri dönmek isteyebilirsiniz.

DÖVÜŞ, YARIŞ, SİM, SPOR



Wreckfest
PC
Flatout ve Destruction Derby'i alın, olabilecek en iyi şekilde günümüze uyarlayın, elinizdeki şey Wreckfest olur. Tam bir çılgınlık.



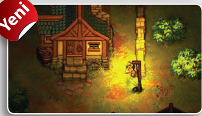
911 Operator: Search & Rescue
PC
Gelen acil aramaları yanıtlayıp arama/kurtarma ekiplerini yönlendirdiğiniz 911 Operators, yeni DLC'siyle daha da güzelleşmiş.



Madden NFL 19
PC, PS4, X-One
Alternatifi olmadığı için rehavete kapılıp kendini tekrar eden serilerden Madden ama bu yıl az da olsa kıpırdanma var.

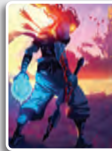


The Sims 4: Seasons
PC
Kötü bir çıkış yapan The Sims 4 bir sürü kaliteli ek paketle bayağı iyi hale geldi. Ah bir de bu paketler bu kadar pahalı olmasa...



Graveyard Keeper
PC
Stardew Valley'in mezarlıklısını ve bir o kadar bağımlılık yapıcısını düşünün. Mezarcıların yapacak bu kadar çok şeyi olduğunu bilmezdik.

AYIN ALTIN OYUNLARI



DEAD CELLS

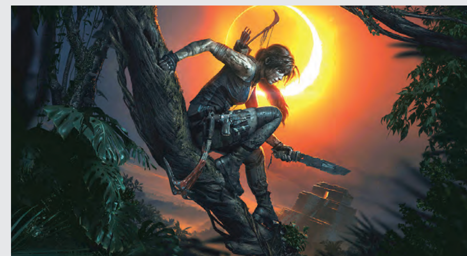


UNAVOWED

ONLAR DA BİR GÜN GELECEK!

Sony'e Spider-Man'i erken yolladığı için teşekkürler ama neden ayın 4'üydü ki ambargo? 1'i olsaydı da incelemesini bu aya girseydik?

Eylül '18	
Dragon Quest XI	4 Eylül
Spider-Man	7 Eylül
Nascar Heat 3	7 Eylül
SNK Heroines: Tag Team Frenzy	7 Eylül
NBA 2K19	11 Eylül
Dakar 18	11 Eylül
Shadow of the Tomb Raider	14 Eylül
Black Clover: Quartet Knights	14 Eylül
NHL 19	14 Eylül
The Bard's Tale IV: Barrows Deep	18 Eylül
Insurgency: Sandstorm	18 Eylül
CrossCode	20 Eylül
Star Control: Origins	20 Eylül
Pathfinder: Kingmaker	25 Eylül
Valkyria Chronicles 4	25 Eylül
Life is Strange 2 - Ep.1	27 Eylül
Metal Max Xeno	28 Eylül
FIFA 19	28 Eylül
Ekim '18	
Forza Horizon 4	2 Ekim
Assassin's Creed: Odyssey	5 Ekim
Super Mario Party	5 Ekim
Call of Duty: Black Ops 4	12 Ekim
Battlefield V	19 Ekim
Soul Calibur VI	19 Ekim
Just Dance 2019	23 Ekim
Red Dead Redemption 2	26 Ekim
Call of Cthulhu	30 Ekim



SANAL GERÇEKLİK

Farpoint
PSVR
Yenilikçi sistemi sayesinde VR'da FPS oynarken yaşanan sıkıntıların önüne geçmiş, üstüne taş gibi de çatışma mekaniği eklemiş.

Budget Cuts
Vive, Rift
VR olduğu için küçük çapını görmezden gelebildiğiniz oyunlardan değil Budget Cuts. Sapasağlam bir gizlilik-aksiyon oyunu.

Hellblade - VR Edition
Vive, Rift
Başarılı VR uyarlamalarının oyunun etkisini nasıl arttırdığı malum. Hellblade'in daha da etkileyici ve rahatsız edici olduğunu söylesek?

The Elder Scrolls V: Skyrim VR
Vive, Rift, PSVR
Fazla üzerinden geçilmeden VR'a aktarılmış olduğundan oynaması zor ama hey! Skyrim diyorum! VR diyorum!

L.A. Noire: The VR Case Files
Vive
Rockstar gibi büyük yapımcılar VR oyunlarına "elimizde malzeme var, atıverelim bir şeyler" diye yaklaşmayınca güzel şeyler çıkıyor.

MACERA & BULMACA

Unavowed
PC
Technobabylon ve Shardlight'ın yapımcılarından mı? BioWare'imsi ekip mekanikleri mi? Müthiş hikâye ve karakterler mi? Amanın!

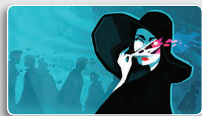
We Happy Few
PC, PS4, X-One
Sürüsüyle bug'ın ve sürüsüyle oyunu sıkıcılaştıran yanlış tasarım tercihinin altında aslında muhteşem bir hikâye yatıyor.

State of Mind
PC, PS4, X-One, Switch
İnteraktif film tadındaki oyunları seviyorsanız, hazır Cyberpunk 2077'yle cyberpunk gazına da gelmişken iyi gider.

Thief of Thieves - Season 1
PC, X-One
The Walking Dead çizgi romanlarının yazarının bir diğer başarılı işinin oyun dünyasındaki karşılığı. Keşke oynanışı da hikâyesi kadar iyi olsaydı ama.

The Walking Dead - Final Season
PC, PS4, X-One
Üçüncü sezonda iyice bozan The Walking Dead, son sezonunun ilk bölümüyle her şeyi ne kadar iyi toparlayacağını kanıtlıyor resmen.

BİR GARİP OYUN



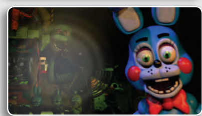
Cultist Simulator
PC
Bir tarikat lideri olup takipçi toplamanın, ayinler gerçekleştirmenin, ölümsüzlük arayışının tadı bu oyunda. Önce stresten ölmezseniz.



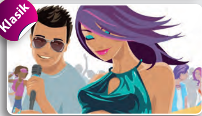
Overcooked 2
PC, PS4, X-One, Switch
Fırlatılan malzemeler, çıkan yangınlar, hareketli platformlar, portallar, bağırışlar, çağırışlar eşliğinde yemek yapın!



Minit
PC, PS4, X-One
Gri tonlarının bile olmadığı, tamamen siyah beyaz bu oyunun ne kadar şahane bir mizah ve ne kadar yaratıcı mekanikler içerdiğine şaşırırsınız.



Ultimate Custom Night
PC
Five Nights at Freddy's serisini sevenlere hitap eden, mükemmel bir yapım olmasa da ücretsiz, hoş bir eğlencelik (korkuluk?).



SingStar
PS2
Sony'nin 2004'te bildiğiniz karaokeyi alıp bir parti oyunu hale getirmesi asla bitmeyecek SingStar serisini başlatmıştı.

VENOM

Siz Venom'sunuz da biz seyirci değil miyiz?

EMRE KARAOĞLU

VİZYON TARİHİ
05/10
2018

Küçük ve zeki PR hareketleri sayesinde inceden çekindiğim, Sony'nin altından kalkabileceğine pek inanmadığım Venom solo filmini rahatça kötülememe çok az bir zaman kaldı. Ama önce burada elimizde ne var ne yok, karşımıza ne çıkacak ona bakmak istiyorum.

Şimdiden "adam zaten filme sarmış" imajı vermek istemem ama bence film Ghost Rider günümüz CGI teknolojisi dâhilinde ne olacaktıysa o olacak. Öncelikle muhtemel bir orijin katlini çıplak gözlerimizle görmemizin mümkün olduğunu düşünen onca insan var biliyorum. Bir yandan da sinemada iyi bir Venom görememiş olmanın verdiği yetkiye dayanarak 1 saniyelik bir görsel tarafından tavlanmış insanlar da mevcut. Benim şahsi isteğim film çok güzel olsun ve ben daha sonra yazdıklarım yüzünden tükürdüğümü yalayayım ama bu durumun gerçekleşeceğini pek sanmıyorum. Son olarak başıma bir şey gelmeyecekse Tom Hardy ve ses tonundan sıkıldım artık.

Şimdi son fragmandan neden korkmamız gerektiğine dair birtakım düşüncelerimi yazacağım. Öncelikle fragman son dönmelerin vazgeçilmezi olan "uzun uzun her şeyi anlatıyor gibi yapıp aynı zamanda yapmayalım" tadında olmuş. Birbirine benzer kötü karakterler (evet evet filmde Riot var) göreceğimizin sinyallerini veren fragmanda sanırım herkesin en büyük onay kaynağı Venom'un bir öncekine göre daha ebatlı oluşuydu. Bir önceki Venom'un ebatları epey yerildiği için, bu kez ne kadar büyük olursa o kadar çok onay alacağını bilen Sony'yse müthiş banyo mermeri dokulu simbiyotunu gururla bizlere sundu. Filmin yönetmeniyse Zombie Land ve Gangster Squad filmlerinden tanıdığımız Ruben Fleischer. Fleischer'a Zombie Land ve iki bölümlük Between Two Ferns'ü yüzünden saygım var ama kendisi öyle babamın oğlu da değil, hemen harcayabilirim.

Spider-Man'in olmadığı iddia edilen bir evrende Venom'un son derece desteksiz bir karakter olacağını her bulunduğum ortamda savunsam da kendisini tek başına daha çok severim. Mesele bu iki karakteri Tom ve Jerry, Sabri ve Cafer gibi görmem. Tamam hepimiz biliyoruz zaten Sony, Venom'nu Marvel Sinematik Evreni'ne dâhil etmek için kırk takla atıyor. Her vaatlerinden bir gıdım kısıyorlar ama bu iş sonunda bir şekilde gerçekleşecek, bunu hepimiz biliyoruz. Çünkü Spider-Man'ın Venom'a ihtiyacı var ve işin en acı kısmı "daha önce kötü film çektik ama biz kârlı olduk, biz aradan çekilelim diye para bile verdiler" düşüncesiyle yaklaşan Sony de bunu biliyor. Haliyle Sony elindeki bu kozu bir şekilde kullanacaktı ve biz de bunun sonucunu izlemek zorunda kalacağız gibi duruyor. Şimdi de uslu uslu Ekim'e kadar bekleyelim bakalım.





VENOM GENEL

Herkesin en az Mickey Mouse kadar tanıdığı Venom, yine bildiğiniz üzere simbiyotik bir yaşam formudur ve bir parazitmişçesine yaşar. Filmde şükür ki Eddie Brock olarak göreceğimiz Venom'un en popüler diğer taşıyıcılarıysa Mac Gargan (Scorpion), Flash Thompson, Lee Price. Ki Peter Parker başta olmak üzere Frank Castle, Wade Wilson, Carol Denvers ve Groot'un üzerinde bile gördük kendisini ama maalesef Peter Parker'ın üzerinde bu filmde göremeyeceğiz. Çizgi roman hayatına Alien ismiyle başlayan ve daha sonradan Venom adını alan uzaylımız, sinema hayatında yer alacağı muhtemel ikinci kötü filmin ardından tekel Disney stüdyolarında kendine bir koltuk ayırtacak gibi.



YÖNETMEN: Ruben Fleischer **OYUNCULAR:** Tom Hardy, Michelle Williams, Riz Ahmed, Scott Haze, Reid Scott

RICK SANCHEZ

ALTERNATIF EVRENLERIN, ALTERNATIFSIZ DELISI -POZAN ERTEN

Binlerce alternatif gerçeklikte aranan azılı bir suçlu, çoklu evrenlerin en zeki adamı, düşüncelerin ve gerçekliğin ötesinde bir mucit, bilgiyle lanetlenmiş çatlak bir bilim adamı, nihilist bir alkolik, kuşkucu bir deli, sadece kendisini önemseyen bir kahraman. Ya da bütün bunların ötesinde; sadece kızını özlemiş ve torunlarıyla vakit geçirmek isteyen, yüzlerce hatalı geçmişini tek bir zaman diliminde düzeltmeye çalışan yaşlı, huysuz bir adam...

Rick Sanchez kim olursa olsun, animasyon tarihinin en ilgi çekici karakterlerinden bir portal tabancasıyla geçtiği için, hakkında her şeyin bir anda öğrenilebilmesi mümkün değil. Bu yolculuğun onu çok değiştirdiği, etkilediği ve daha da delirttiği ortadayken; Harmon ve Roiland'ın bile çözemediği, bunun için zaten 100 bölümü geçeceği şimdiden belli olan bir şov yazdıkları da ortada.

Evet *Rick and Morty* bize ne anlatmaya çalışıyorsa çalışsın, nihayetinde tüm çözümlemesi Rick Sanchez üzerinden olacağı gayet belli. Tüm curcunanın, aksiyonun ve tabii ki dramın başında, tam ortasında ya da sonunda her zaman Rick var. Evet, Evil Morty tek başına onun ve tüm Rick'lerin en büyük tehdidi ve çok önemli bir rol oynayacağı kesin ama bütün bu düğümü çözecek kişinin de Rick Sanchez C-137 olacağı bir gerçek.

Geçmişinde ailesini terk etmiş ya da terk etmek zorunda kalan bir adamın, yıllar sonra geri dönüp bir ailenin parçası olmaya çalışması kuşkusuz onu bir miktar yontmuş durumda. İlk sezondaki Rick'le şimdiki Rick'in özellikle bu anlamda çok farklı olduğu ortada. Söz konusu kızı Beth ve ailenin geri kalanları olduğunda, bencil düşünmekten vazgeçebiliyor. Ama bunun dengesini de sürekli yitirdiği bir gerçek. Önemsemek ve önemsememek arasında gidip gelen ve egosuyla büyük bir savaş veren bu deli, sadece aile terapistine gitmemek için kendini salatalığa çevirmiş biri sonuçta. Yine de onun hayatını izlemeye başladığımızdan beri, aile kavramının bu deli için aslında ne kadar önemli olduğunu çok iyi biliyoruz. Üzerindeki bütün gizemin de nihayetinde dönüp dolaşıp bununla ilgili çıkacağından da eminim.

Rick Sanchez'in kim olduğunu tam olarak açıklamaya çalışmak belki de imkânsız. Sadece onu tanıtabilir, bulunduğu şovu izlemenizi sağlayabilirim. Çünkü zaten şovun yaratıcılarının da yolculuğu tamamen Rick Sanchez'in kim olduğunun ve neler yapmış ya da yapabileceğinin üzerinde ilerliyor. Bu yolculuk, belki onu tüm gerçekliklerin tanrısı olduğu ya da aslında belki de Morty'nin kendisi olarak göreceğimiz bir noktada sona erecek, bunu kimse bilmiyor. Bütün bu teorilerin ortasındaki bu adamsa, yetişkin animasyon tarihine geçecek karakteri ve yaptıklarıyla izleyici karşısında hayranlık uyandırmaya devam ediyor.

"KARARSIZLIK DOĞAL OLARAK SÜRDÜRÜLEBİLİR DEĞİLDİR, SONUÇTA HER ŞEY VAR YA DA YOK."

biri. Dan Harmon ve Justin Roiland gibi iki kafası kırık insanın ancak bir araya geldiğinde ortaya çıkartabildiği, sıra dışının bile kapı dışarı ettiği boyutlar arası bir ruh hastası. Kuşkusuz bir Emmett Brown klonu ama onun 3 farklı evren değil, binlercesini görmüş, gezmiş, var olmasına yol açmış ve hatta yok etmiş hali. Bu yüzdendir ki ailesini terk edip gittikten yaklaşık 20 yıl sonra bir anda ortaya çıktığında, tüm soruların cevabını verebilecek biri değil. Hele ki bu 20 yıl alternatif evrenlere gidebilmesini sağlayan



RİCK SANCHEZ NE YAPTI?

Rick'i tam olarak anlayabilmek ve kim olduğunu çözebilmek için kuşkusuz bilmemiz gereken en önemli bilgi, yaklaşık 20 yıllık yokluğunda alternatif evrenler içerisinde ne yaptığı ve nelere sebebiyet verdiği. Bunu tam olarak 10 sene içerisinde öğreneceğiz ama tahmin ve teorilerden de uzak duramıyorum. Rick'in aslında C-137 Rick olmadığı, kendi ailesinin ölümüne yol açtığı için hiçbir zaman elde edemediği Morty'e ulaşmak için bu evrene geldiği, Galaktik Hükümete bağlı onlarca alternatif gerçekliği yok ettiği, dizide her bölüm başka Rick'i izlediğimiz, kendisinin aslında Evil Rick olduğu fakat sonra Morty'sini terk ettiği ve bu sebeple Evil Morty'nin ortaya çıkmasını sağladığı onlarca teori üretilmiş durumda ve üretilmeye de devam ediyor. Zaten alternatif evrenlerin suyunun çıktığı bir yapımda olasılıklar o kadar fazla ki... Ama yine de emin olduğum bir şey var ki; ne yapmış olursa olsun bunun ailesiyle ilgisi olduğu.

KESKİN GÖZLERİ VE HIZLI PARMAKLARIYLA SİLAHŞÖRLER KAPIŞIYOR BU KEZ NERDUS MAXIMUS'TA! GÖZLERİNİZİ MÜMKÜN OLDUĞUNCA AZ KIRPIN, AKSİYONU KOMPLE KAÇIRABİLİRSİNİZ.

ÖMER AKDAĞ & ESER GÜVEN

İSİMSİZ



Kasaba kasaba dolaşıp haydut avlayan, dudaklarının değil silahlarının konuşmasını tercih eden, dertsiz tasasız bir ödül avcısıdır İsimsiz. Eğer halkın huzurunu bozanlardansanız omuzlarından eksik etmediği pançosunu, dudağının bir o tarafına bir diğer tarafına aldığı purosunu, kahverengi şapkasını gördüğünüzde, hakkınızda aranıyor afişi olmasa bile ortalıkta dolaşmanız faydanıza. Her ne kadar kazanç için bu işi yapıyor olsa da yaşanan bir adaletsizliğe denk geldiğinde, ki bela İsimsiz'i kolaylıkla bulur, görmezden gelmeyecektir.

ZEKÂ:
ŞANS:
KARİZMA:
HIZ:

RED KID



Sarı gömleği, siyah yeleği, beyaz şapkası, mavi pantolonu ve boynuna sardığı kırmızı bandanasıyla ama en çok da aklı havada tavırlarıyla görenlerde tehdit oluşturmaz Red Kid ancak "gölgesinden hızlı silah çeken kovboy" olarak tanınan bir adamdan bahsediyoruz. Zavallı, yalnız kovboy ayakları da yanıltmasın, çakal atı Düldül ve birkaç tahtası eksik köpeği Rin Tin Tin'in de beklenmedik destekleriyle başta Daltonlar olmak üzere sayısız azılı suçluyu adalete teslim etmişliği vardır.

ZEKÂ:
ŞANS:
KARİZMA:
HIZ:

ROLAND DESCHAIN



Şimşeğin çakması kadar kısa bir sürede silahını çekebilen bir silahşörden daha korkutucu olan nedir biliyor musunuz? O silahşörün ölümsüz olması. 300'lü yaşlarındaki Roland altıpatlarlarını, normal bir insan gözünü açıp kapayıncaya kadar çoktan doldurmuş ve rakibinin kafasına ve kalbine birer mermi gömmüş olur. İnsanın içine işleyen mavi gözleriyle ünlü bu usta silahşöre düşmanca bir niyetle silah çekme aptallığında bulunanlar, hikâyelerini anlatacak kadar yaşamamıştır. Eğer silahını çekmediyse, sebebi karşısındakinin niyetini anlayacak kadar zeki olmasıdır.

ZEKÂ:
ŞANS:
KARİZMA:
HIZ:

VE KAZANAN... RED KID

Mezarların birine gömülü olan gizemli sandık için mezarlığın ortasındaki meydanda karşı karşıya gelir üçlü. İnsanları iki kategoriye ayıran İsimsiz'in, ikinci kategoriye dâhil olmaya hiç niyeti yoktu; silahı dolu, umursamaz tavırlarının ve şapkasının gölgesinin ardındaki bakışları son derece dikkatliydi, ayrıca her ihtimale karşı göğsüne metal bir levha yerleştirmişti. Kasvetli bir görünüşe sahip hısımı Roland'ın bir tehdit olduğu zaten belliydi ancak görünüşe aldanmaması gerektiği konusunda tecrübeliydi de İsimsiz, Red Kid'i küçümsemiyordu. Roland ikiliyi dikkatli biçimde süzüyordu, elini silah kabzasının üstüne götürmesine bile gerek yoktu çünkü gerektiği taktirde iki hısımını da kalplerinden delebileceğinin farkındaydı. Ama bunu yapmasına engel olan bir his vardı içinde. Red Kid ilk başlarda anlaşmazlığı konuşarak çözmeye çalışsa da karşısındakiler ölümüne suskundu.

Üçlü dakikalarca birbirini süzdü... Red Kid'in gözleri saat gibiydi, bir saniye birine bir saniye ötekine bakıyordu. İsimsiz ağzındaki puroyu çiğneyerek umursamaz görünmeye devam ediyordu. Roland'ın mavi gözleri Red Kit'e kilitlenmişti. Sonsuzluk gibi sessiz birkaç dakikanın ardından biraz ilerideki ağacın dibindeki Düldül'ün üstünde uyuyan Rin Tin Tin kemiklerin içinde yuvarlandığı bir rüya görürken gürültüyle yere düştü ve üçlü için bu bir işaret demekti.

Ancak tek bir silah sesi duyuldu. Silahını ateşleyen iki figür vardı: Birisi Red Kid, diğeri de o ateşledikten az sonra silahını ateşleyen gölgesi... Diğer ikisi silahlarını çıkarmıştı ancak ateşlemeye fırsat bulamamışlardı ve ikisinin de elleri tuhaf bir şekilde bel kısımlarının önündeydi. Karşılaştıklarını öldürmeyi tercih etmeyen Red Kid, Roland'ın kemer tokasını nişanlamış ve şansına oradan seken kurşun İsimsiz'in de kemer tokasını kırmıştı. O ve Roland kısa süreliğine durakladılar ve ardından tek bir kelime etmeden atlarına doğru yürüdüler. İsimsiz hafifçe gülümsedi, o da sevdiği rakiplerine küçük oyunlar yapmayı severdi, onları hatırladı. Red Kid'se sandığı şerife teslim etmek için şarkı söyleyerek gün batımına doğru at sürdü.

THE MAGIC ORDER

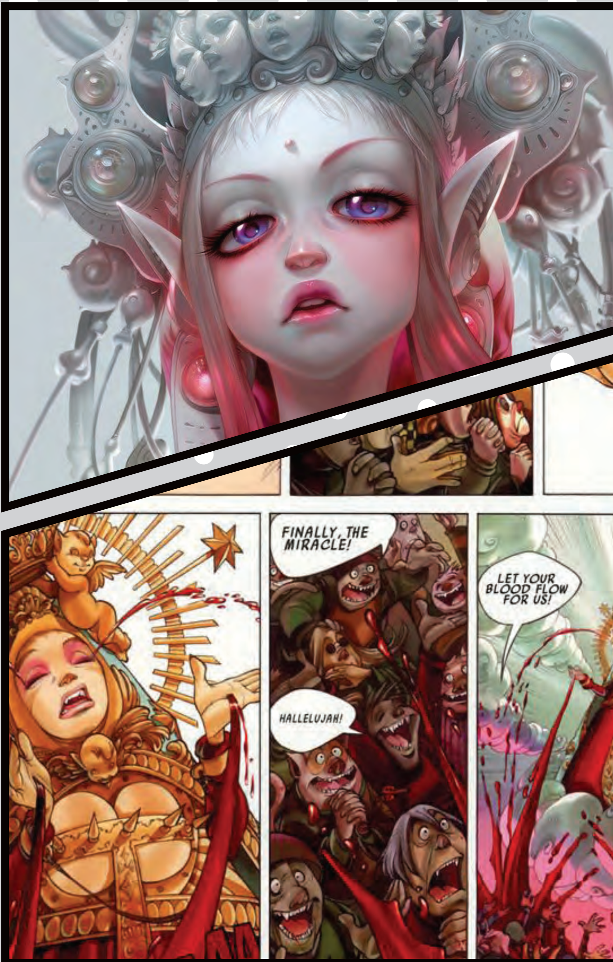
BAKIYORUM BÜYÜMÜŞSÜNÜZ MR. POTTER!

The Magic Order için en kaba tabirle Harry Potter'ın büyüklere göre olan versiyonu diyebilirim. Yine kendini toplumdan gizleyen büyücüler, geçmişteki bir mevzudan dolayı dünyayı mistik tehditlerden koruyan ekipten ayrışmış kötücül bir büyücü ve tabii ki kan bağıyla aktarılan büyü yeteneği... Mark Millar'ın Millarworld'ünü satın alan Netflix'in dizi ve filmlerden evvel üzerimize saldığı bu çizgi roman öyküsel anlamda Millar'ın daha önceki işlerinden alıştığımız riskleri pek almayan (Kick-Ass veya Kingsman'deki gibi), sürprizleri de 100 metreden görülebilen bir yapıya sahip. Dolayısıyla okuduğum ilk 3 ciltte henüz beni şaşırtan bir şey olmadı. Lakin özellikle Olivier Coipel'in gerçekçi çizimleriyle kurulan atmosfer buradan çıkacak olası bir dizinin konsept sanat maliyetini hatırı sayılır derecede düşürecek kadar kaliteli ve göze hitap ediyor. Eh içinde cinsellik ve bolca şiddet de olduğu düşünülürse Millar'ın en iyi işi olmasa da bir hayli adından söz ettirebilecek, hatta dizisi çıkınca muhtemelen daha çok seveceğimiz bir şey The Magic Order. Büyücü birliğinin başındaki Moonstone ailesinin bireyleri şimdilik en ilgi çekici karakterler olarak karşımıza çıktılarsa da ileriki sayılarda olaya heyecan katacak birileri daha işe dâhil olacaktır. Şahsen çok orijinal bulmadım belki ama sevdim The Magic Order'ı ve dizisi çıkınca da epey ses getirecektir diye düşünüyorum, çizgi romanı da diziye hazırlık mahiyetinde düşünebilirsiniz şimdilik. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Hafif ve kafa yormayan bir çizgi roman okumak istiyorsanız öncelikli adreslerinizden biri olsun.

★★★☆☆





SKY-DOLL

ANDROİD KARNAVALI

Sayfalarındaki rengarenk çizimlere ve bir uzay operasına yakışır cinsteki havai maceracılığına rağmen Sky Doll ana karakteri Noa'nın yaşadıkları düşünüldüğünde aslında epeyce hüzünlü bir çizgi roman serisi. Seks kölesi bir android olarak başlayan macerası hiç tahmin edilmeyen noktalara giden Noa'nın zamanla kendini bulması, hayata tutunması ve bunların sonradan yeniden alaşağı edilip yok edilmesi sayfaları yırtarcasına okumama sebep oldu. Alessandro Barbucci'nin kendini sürekli geliştiren ve 4. cilt Sudra'da artık arşa dayanan çizgisi özellikle maceraların geçtiği yabancı gezegenlerin mimarisinde ve halkında ışıldıyor. Yani buradaki ortamları alıp Star Wars'a veya Flash Gordon'a, hatta Valerian'a koysanız sırıtmayacak olsa da kendi özgünlüğü de gözden kaçmayacak kadar sağlam. İlk 3 ciltte Noa ve kendisi gibi hayatın sillesini yemiş dostlarının pek çok badire atlatıp özgürlüklerinin peşinden koşmalarını okurken yaratılan heyecan 4. ciltte daha karakter odaklı, neredeyse ruhani diyebileceğim bir anlatıma yerini bırakıyor ki bu da yazar Barbara Canepa'nın başarısı bir bakıma. Zira başlarda öyle pek de ciddi sayılamayacak bir karakter olan Noa'nın yaşadıklarını özümseyişi ve sonlara doğru geçmişinin açığa çıkmasının karaktere yaşattığı değişimi takip etmek gayet keyifli. Özellikle bir androidin bakış açısından kurduğumuz düzenlerin, sistemlerin ve inançların nasıl da boş yaptığını göstermesi bence Sky Doll'u emsallerinden biraz daha yukarıya taşıyabilmiş. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Güzel yazılıp çizilmiş fantastik bilim-kurgu soslu öykülere bir zaafınız varsa Sky Doll'u es geçmeyin derim.

★★★★☆

MUTLAKA İZLEYİN

POZAN ERTEN

AVENGERS: INFINITY WAR

"BRING ME THANOOOOS!"

Tam 10 sene, 18 film, sinema tarihinde eşine hiçbir zaman rastlanmamış büyüklükte ve devrim niteliğinde bir ortak evren, çizgi roman sayfalarındaki hayran olduğumuz hallerinden bağımsız olarak hayranlık uyandıran kanlı canlı karakterler, rüya gibi bir oyuncu kadrosu ve nakış gibi işlenmiş bir hikâye kurgusu. Kendini keşfetmenin, kahraman olmanın, takım olmanın, sevmenin, büyümenin ve fedakarlığın; hem iç titreten hem de eğlendiren en epik yansımalarından biri. Kimse kusura bakmasın ama MCU sinema tarihinin en "büyük" olayı. En iyi filmi ya da film serisi demiyorum; içerisinde vasatın altında birkaç film de barındırıyor ama onu bir bütün olarak ele aldığımızda, bu kadar büyük bir hikâye ve prodüksiyonu, milyon değil neredeyse milyarları kendine hayran bırakarak yapabilen başka bir olay sinema tarihinde yok. Marvel ve Disney'in bu işbirliği, tam 10 senedir biz sinema seyircilerini tetikte tutarak, meraklandırarak, bir fragmanı bile bayılacak kadar heyecanla beklememize yol açarak ve bizi asla kaybetmeyerek, sektörde kendi nesline ve gelecek nesillere nitelikli bir ders vermiş durumda.

Sayısı 20'yi geçen bütün kahramanların *Infinity War*'da toplanacağını başından beri zaten biliyorduk. Bu noktada tek olumsuz düşünce Disney'in bu filmde tüm karakterlerin hakkını nasıl vereceğiydi. Bunun heyecanını yaşarken bir şeyi aslında es geçmiştik; Disney zaten bütün karakterlerin hakkını 10 yıl boyunca yeteri kadar vermişti. Ve filmi birkaç defa izledikten sonra şunu rahatlıkla söyleyebilirim ki; *Infinity War* süper kahramanların değil bir süper kötünün hakkını vermek için elinden geleni yapan, merkezine onu yerleştiren bir film. Bize Thanos'u tanıtan, etik ya da değil onun motivasyonunu ve duygularını anlamamızı isteyen, diğer MCU yapımlarından farklı bir eser. Cap'in lider karakterini, Hulk'un ezmesini, Stark'ın karizmasını ve zekâsını, Thor'un kudretini, GotG ekibinin enerjisini bir daha göstermek yerine; sonsuzluk taşlarının tanrısal gücünü amacı uğruna kullanmaktan çekinmeyen Thanos'a odaklanan ve onun amacı karşısında bütün bu kahramanların ne kadar çaresiz bir korku içinde kaldığını göstererek bizi etkilemeye çalışan bir film. Bu büyük hikâye anlatımında araç olanın süper kahramanlar mı, yoksa Thanos mu olduğu üzerine incecik bir çizgi çekerek; bizi aslında bundan çok daha büyük bir film olacak olan *Avengers 4*'e hazırlayan harika bir yap boz parçası. Bir CGI karakterinin bu kadar gerçekçi ve etkileyici olduğu da tek film kanımca.

Bu filmde 10 senedir bu kahramanlarla birlikte yola çıkmamış olanların hissedemeyeceği çok şey var. Bundan önceki filmleri izlememiş olanlarınız, eksik ya da karışık izlemiş olanlarınız varsa sizden ilk isteğim bu eksiğinizi tamamlamanız. Ardından televizyon karşısında geçip, bu büyük olayın keyfini çıkartmaya bakın. Mantık hatalarını, çizgi romanla uyuşmazlıklarını falan bir kenara bırakıp karşınızdaki eserin eğlence sektörünün bir parçası ve bir uyarlama olduğunu, sizi epik ve aksiyon dolu sahnelerle etkilemeye çalışırken zaman zaman ve bazen yersiz bir şekilde yüzünüzü gülümsetmeye ve tam yerinde içinizi titretmeye çalıştığını unutmayın. Bu evren size hiçbir şey ifade etmiyorsa da, sırf popüler olduğu için eleştirmek yerine en basitini yapın; izlemeyin. Bazılarımızın çizgi roman sayfalarında kaybolurken hayatı boyunca hayalini kurduğu o filmin bu film olduğunu unutmayın.

THANOS SONRASI DÜŞMAN TAHMİNLERİ



GALACTUS
MCU'nun galaktik açılımını iyice genişleteceğini ve Fox'un alınmasını düşündüğümüzde, tam da aranılan kötü adamımız Galactus olacaktır. Gezegenleri yiyerek galakside dolaşan bu doğal felaket; Fantastic Four ve Silver Surfer gibi isimlerin de evrene katılmasıyla uzun süreli bir düşman olarak karşımıza çıkabilir.



DOCTOR DOOM
Yine Fox'un ve Fantastic Four evreninin Disney'e geçme ihtimali üzerinden baktığımızda, özellikle dünya üzerindeki Avengers ve FF ekibine kök söktürecek bir kötü olarak karşımıza çıkabilir. 2000'lerde hakkı iyice verilmiş, çok sağlam bir kötü adamdır.



KANG THE CONQUEROR
Karşımıza çıkmaya başlayacak zamanda yolculuk temasını düşündüğümüzde akla gelen isimlerden biri de Kang. Kendisi aslında bir insan olup, zamanda yolculuk yaparak gezegenleri işgal eden bir karaktere dönüşmüştür.

YÖNETMEN: Anthony Russo, Joe Russo **OYUNCULAR:** Josh Brolin, Chris Hemsworth, Robert Downey Jr., Mark Ruffalo, Chris Evans, Benedict Cumberbatch, Chris Pratt, Zoe Saldana, Tom Holland, Scarlett Johansson **IMDb NOTU:** 8,6

EDİTÖRÜN NOTU: Thor ile GotG ekibini, Spider-Man ile Dr. Strange'i bir arada savaşırken görmek mi? Hayaldi, gerçek oldu! ★★★★★

BIG FISH + BEGONIA

YÖNETMEN: Xuan Liang, Chun Zhang **SESLENDİRENLER:** Guanlin Ji, Shangqing Su, Timmy Xu, Yu Cheng **IMDb NOTU:** 7,2



Ghibli filmleri (özellikle Miyazaki ve Takahata önderliğinde yapılanlar) dünyaya öyle bir damga vurdu ki neredeyse Amerikan yapımı animasyonların antitezi haline geldiler zamanla ve insanları yalnızca slapstick komedi veya fiyakalı laflarla etkilemeniz gerekmediğini ispat ettiler. Ghibli etkisinin çok yoğun hissedildiği, yer yer Avatar: The Last Airbender'dan da feyz alan bir uzun metraj animasyon BF&B, Çin'den geliyor.

Yapımı 14 yıla ve pek çok fedakârlığa yayılan film Çin mitlerindeki öyküleri harman edip insan ruhlarının doğmadan evvelki zamanlarını balıklar olarak geçirdikleri fantastik bir diyara götürüyor bizi. Rüştünü ispatlama töreniyle bir haftalığına balık olarak bizim dünyamıza gelen Chun isimli kızımız balıkçıların ağına yakalanıp onu kurtarmak isteyen yağız delikanlı Kun'un ölümüne sebebiyet verince de dönüşte hatasını telafi etmeye çalışıyor. Ama bu çabası arkaik mitlerde çokça karşımıza çıkan güçler çatışması, katastrofi, ölüm, yeniden doğum gibi felsefi mevzuları masaya yatıran; doğanın dengesinin korunması ve bir insan hayatının değeri gibi bayağı derin mevzulara yol alarak ilerleyen tumturaklı bir macera oluveriyor. Ben bu öğelerin işlenişlerini de filmdeki ağırlıklarını da sevdim. Lakin karakterlerin ve kurgunun mitolojik temellerinden dolayı boş kaldığı, altının yeterince doldurulamadığı yerler var, süre ve bütçe yetmemiş belli ki. Ama dünya standartlarında bir uzun metraj animasyon çıkarmak kolay iş değil ki bu birkaç kusuru görmezden gelirseniz epey de farklı, görsel olarak güçlü ve düşündürücü bir filmle karşılaşıyorsunuz. Kısacası Çin'den gelen bu mistik ezgiyi ıskalamayın derim. **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Öyküsel kusurlarına rağmen mesajı çok güçlü, görselliğiyle de etkileyici. ★★★★☆

BLACK WATER

YÖNETMEN: Pasha Patriki **OYUNCULAR:** Jean-Claude Van Damme, Dolph Lundgren **IMDb NOTU:** 4,6

UZAKTAN İZLEYİN



Bu filmi izleyince Van Damme'ın hâlâ VHS kaset döneminde yaşadığını gördüm. *Black Water* o dönem çekilmiş gibi duran, ikinci sınıf bir aksiyon filmi.

Geliştirme aşamasını okurken yapımcının "abi hadi denizaltında geçen bir aksiyon filmi yapsak ya" dediğini görmem tezimi de ispatlamış oldu aslında. Efendim filmimizde Van Damme efsane bir devlet ajanı, fakat müdürü vatana ihanet ediyor ve hapishane tadında kullanılan bir denizaltında aksiyona dalıyorlar. Dolph Lundgren (nam-ı değer Ivan Drago) abimiz de filmin son 15 dakikasına kadar bir hücrede oturup "Ulan ne aksiyon oldu be dışarıda!" diye yorum yapıyor, rolü bundan ibaret. Bir de Megan Fox'a benzemek için bir hayli estetik ameliyat geçirdiği ve tutacağı en son şeyin bir silah olduğu her halinden belli olan yarı-plastik ablamız var, o da Van Damme'a yancılık yapıyor, hepsi o kadar.

İşin ilginç tarafı, Van Damme efsane tekmesini atmıyor bu filmde, hatta bayağı dayak yiyor. Kötü bir aksiyon filminden bekleyeceğiniz üzere kötüler gene ateş ederken dağı taşı vuruyor, insanlar hayatları pamuk ipliğine bağlıyken öpüşmeyi tercih ediyor, film zulme dönüşüyor. **EMRE S.**

EDİTÖRÜN NOTU: Bunun yerine Kick-boxer ya da Kan Sporu'nu falan izleyin ucuz aksiyon için ★★☆☆☆

DEADPOOL 2

YÖNETMEN: David Leitch **OYUNCULAR:** Ryan Reynolds, Josh Brolin, Morena Baccarin **IMDb NOTU:** 8,0



İlk filmden sonra herkes acayip bir beklenti gemisine bindi ve birkaç sene bu gemide gönüllü olarak tayfalık yaptılar. Ben de bu geminin mürettebatlarından biriydim. Set sırasında çıkan her olumsuz haberi görmezden gelip Ryan Reynolds'ın Wade Wilson'ı diriltmesine hayranlıkla baktım.

Peki ne buldum ikinci filmde. İlk filimden daha mı iyiydi? Hayır. Peki ilk filmden daha fazla mı tatmin etti? Eee buna da hayır. O halde neydi bizi filmden çıktığımızda tekrar heyecanlandıran şey? Sanırım kafa yakmadan gömülebileceğimiz bir popcorn aksiyon izlemiş olmamızdan başka bir şey değil. Bir Hollywood filminden beklentisi olan (bakın çizgi roman uyarlaması demiyorum) her türlü izleyiciyi bir şekilde tatmin edebilmiş olması. İlk filmin üzerine kesinlikle bir taş koymayan (CGI ve bütçe hariç) ama bunun yanında da hiçbir taş da eksiltmeyen (görülen yada sallanan X-Men sayısı gibi) bir film olmuş Deadpool 2. Özünde diyeceğim o ki karaktere azıcık ilgisi olan herkesin izlerken iyi vakit geçireceğinin garantisini veriyorum.

Unutmadan Fox filmi üzerinden Disney'e ayar vermek isterim #jamesgunnımıellme **EMRE K.**

EDİTÖRÜN NOTU: Kenara çekil Logan, adamımız geri döndü. ★★★★☆

YÖNETMEN: Jake Castorena, Sam Liu **SESLENDİRENLER:** Jerry O'Connell, Rebecca Romijn, Rainn Wilson **IMDb NOTU:** 7,4

THE DEATH OF SUPERMAN

DC'nin Superman ve Doomsday'in ölümüne kapışmasını tekrar tekrar pişirip önümüze koyması biraz baysa da The Death of Superman en başarılısı olmuş diyebilirim. Animasyon kalitesi Yeni 52 bazında üst kalitede (Batman: TAS ve JL, JLU dönemine özlem var ister istemez) ve ikilinin birbirine girmesi izleyici için keyifli anlar yaşatıyor.

Bununla birlikte savaşın seviyesi kademe kademe yükselirken klişe replikler, tepkiler ve tavırlar, ekibin geri kalanının üç yaşındaki çocuk zekâsıyla kavga etmesi izleme keyfini aşağı çekiyor. "Bu kötüyü sadece Superman yenebilir" hikâyelerine karşı değilim ama son yıllarda bu kadar üst üste gelince artık yemiyorum. Kötü diyaloglar da eklenince film size çok sıkıcı da gelebilir. Ben aksiyon sahneleri ve Justice League'in Doomsday'e karşı neler yapabileceğini görmek için izledim diyebilirim. Hikâyesi sürükleyici olsaydı biraz daha farklı konuşabilirdim ama DC bunu Red Hood'tan beri yapmıyor sanırım. ■ YASİN

EDİTÖRÜN NOTU: DC risk almamış. Aksiyon sahneleri kaliteli, geri kalan kısımları genelde sıkıcı. ★★★☆☆



YÖNETMEN: Ceylan Özgün Özçelik **OYUNCULAR:** Algı Eke, Özgür Çevik, Boncuk Yılmaz, Kadir Çermik **IMDb NOTU:** 6,6



KAYGI

Güç bir film Kaygı. Hem izlemesi hem de yapım süreci olarak. Ceylan Özgün Özçelik'in senaryosunu da yazdığı film, geçmişinde travmatik bir deneyim olan ama bunun ne olduğunu hatırlayamayan, bir televizyon kanalında kurgucu olarak çalışan Hasret'in geçmişini arayışı ve onunla yüzleşmesi üzerine kurulu. Zaman zaman araya giren enteresan flashback sahneleri bize çeşitli ipuçları bırakırken gitgide daha totaliter bir rejime dönüşen karanlık bir alternatif Türkiye panoraması da başarıyla çizilmiş.

Özellikle medya bağımsızlığı, kadın erkek eşitsizliği, geçmişin üzerine kalın kalın perdeler gerilen ve toplumsal hafızanın sürekli altının kazıldığı distopik diyebileceğim bu gelecekte Hasret yıllar önce anne babasına neler olduğunu araştırmaktadır. Bir takıntıya dönüşen bu araştırma onu geçmişin karanlık dehlizlerinde huzursuz bir yolculuğa çıkartır. Film çıktığı dönemde Berlin Film Festivali'nde ülkemizi temsil edip, yurtiçi ve yurtdışında çeşitli ödüller kazanarak göğsümüzü kabarttı ve izleyicisinin aklında bıraktığı gayet önemli sorularla takdir kazandı. Yönetmen katılımıyla gerçekleşen pek çok gösterimse zamanla insanların fikirlerini, acılarını ve gerçek 'kaygılarını' dile getirdikleri forumlara dönüşerek ilginç sosyal paylaşım alanlarına dönüştüler. Hazır ev sinemasına da gelmişken bu tedirgin edici ilk filmi kaçırmak olmaz. ■ EREN E.

EDİTÖRÜN NOTU: Gergin, atmosferik ve zorlu bir film Kaygı. Özgün sinema dilinin tüm araçlarını en iyi şekilde kullanmış. ★★★★☆

YÖNETMEN: Chris Le **OYUNCULAR:** Danny Trejo, Brad Schmidt, Nathan Day, Adam Scorgie **IMDb NOTU:** 2,7



UZAKTAN İZLEYİN

JUAREZ 2045

Tahminimce Chris Le 30 yıllık yaşamını o yöneteceği ilk filmin hayallerini ve planlarını kurarak geçirmiş ve beyin fırtınalarının ardından akıllarımızı parçalayacak o senaryoyu yazmış: Meksika kartelleri bir bilim adamını kaçırırlar, tutuklu eski asker elemanımızı da yanlarına alan Amerikan askerleri onu kurtarmaya giderler. Ama bu yetmezmiş gibi bir parlak fikirle daha çıkagelmiş Chris: Robotlar! Dünyanın en kötü efektlerine sahip olabilirler, kamyonetin arkasına atladıklarında kamyonet yaylanmayabilir, 2 buçuk metre ötelerinde duran adamları bile vuramadıkları için varlıklarını sorgulatıyor olabilirler ancak insanlık olarak uzun zaman önce konsensüs oluşturduğumuz bir şey varsa o da: Robotlar iyidir.

Kötülükleri bir yana yanlış yerlere falan konulmuş efektler, bir kurşunda patlayan ama parçalanmadan düzlem değiştiren ve komple yok olan askerler, "bir artı bir eşittir fuck you huhohaha" tadında espri anlayışı arasında iyi bir şey varsa o da kötü adamımız Danny Trejo'nun saçma sapan ama eğlenceli oyunculuğu. Yüzüklerin Efendisi'ndeki Uruk'lardan biri çorabını peynirli Doritos doldurup giymiş, o haldeyken su ve hava geçirmeyen botlarıyla bir hafta koşu yapmış, sonra görünmezlik iksiri içip ayakkabısını çıkarıp ayağını kesmiş ve büyülü bir mekanizmayla Trejo'nun burnunun önüne koymuş gibi olan tipini görmek bile eğlenceli ama zaten adam yılda seksen film yapıyor, başka birini izleyin. ■ ÖMER

EDİTÖRÜN NOTU: "İzleyicilerin iyi filmleri takdir edebilmesi için kötü filmlere de ihtiyaç var ve bazılarımız bu yükü omuzlamalı" anlayışıyla yapılmış, bir fedakârlık ürünü. ★☆☆☆☆



FLORENCE + THE MACHINE
HIGH AS HOPE



Florence Welch'in kafasına hayranım. Beğenilip beğenilmeyeceğini umursamadan aklındaki albümü yapıveriyor. Tabii albümlerin ruhu ve şarkı sözleri de kendi ruh haline göre şekilleniyor böyle olunca. Bir önceki albüm yaşadığı sarsıcı bir ayrılık sonrasında, bunalım ve alkolün pençesindeyken yazdığı parçalardan oluşan, acı ve isyan yüklü bir albümdü. Yeni albüm High as Hope'daysa Florence'in biraz durulduğu hissediliyor. Florence, alkolü bıraktığını ve High as Hope'un tamamen ayık bir kafayla ve iyi bir ruh haliyle üzerinde çalıştığı ilk albüm olduğunu belirtmiş. Eh, bunun sonucunun pek iyi olduğu söylenemez... Özellikle benim favorilerim olan ilk iki albümdeki o enerji ve coşku bombası, adeta marş gibi olan parçaları çok aradım maalesef.

"Evet, bu tam bir Florence + The Machine şarkısı" denebilecek kalitede olan *Hunger* ve *Big God* dışında, *Sky Full of Song, South London Forever ve Patricia* (Patti Smith için yazılmış) albümün öne çıkan parçaları. High as Hope, kalitesi tartışılmaz olsa da, benim kişisel beğeni listemde Florence + The Machine'in en silik albümü, biraz da hayalkırıklığı oldu. Bu arada hemen duyurumu da yapayım: Birileri şu grubu İstanbul'a getirsin artık! ■ **İPEK**

EDİTÖRÜN NOTU: İlk iki albümün epikliğine yaklaşamamış, 3. albümün de gerisinde kalmış ama Florence'in muhteşem sesinin yanı sıra Hunger ve Big God hatırına yine dinlenir. ★★★☆☆



SOUL MÜZİĞİN KRALİÇESİ ARETHA FRANKLIN, 2018'İN EN BÜYÜK KAYIPLARINDAN BİRİ OLDU.





CROSSFAITH
EX_MACHINA

Muhtemelen ilk kez duyduğunuz bir grup Crossfaith ama duymanızda da fayda var diye buraya almaktan mutluyum kendilerini. Slipknot'u alıp üstüne Prodigy serpiştirin, veya onun yapılmışı Linkin Park var derseniz (ne yazık ki artık yok) o da kabulümdür. İşte tam da onların Japon şubesi olan Crossfaith neyse ki Engrish olmayan harika bir İngilizceyle canavar gibi müzik yapan bir grup. Zaten bu albüme bir de Linkin Park Faint cover'ı koyarak saygıda kusur etmemişler. Ki albümün gerisi de bombalıyor ortalığı: Catastrophe, Twin Shadows ve Daybreak bayağı sağlam şarkılar. Tematik olarak daha karanlık, distopik ve endüstriyel bir havası var Ex_Machina'nın ve sözlerden sert riff'lere, brutal vokallerden aralarda "Ben de burdayım lan!" diye çığıran saldırgan elektronik cazırtılara kadar bu haşinliğini koruyor. Tabii bu sayede kafa da şişiriyor epey. Ha şişecekse böyle kaliteli şişsin kafam ona tamamım. İlk kez dinleyeceklere önerim volümü yükseltmeleri olacak imkanlar elverdiğince zira Crossfaith öyle sessiz sessiz, pıs pıs dinlenecek bir grup değil. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Hayvanlıksa hayvanlık, saldırganlıksa saldırganlık. Eğer siz de Linkin Park, Prodigy ve Slipknot'u, hatta Korn'u aynı anda özlediyseniz bu Japonlarda aranan kan bulunmuştur. ★★★☆☆



DENZEL CURRY
TA1300

Denzel Curry rap müzik piyasasında yeni sayılabilecek isimlerden. Mixtape'lerini. bir kenara koyarsak TA1300, Curry'nin daha ikinci albümü ve kendisi harika bir ivmeyle yukarı doğru gidiyor. İlk albümü Imperial, Kendrick Lamar'ın "Section.80"sine denk geliyorsa, TA1300 da kesinlikle "good kid, m.A.A.d. city"ye denk geliyor. Ve hayır, abartmıyorum.

Albüm bu sene dinlediğim en iyi rap işlerinden biri. Mixtape'lerindeki ve ilk albümündeki "saf ve güçlü" diyebileceğimiz sesi ve flow'unun üstüne *Taboo, Clout Cobain, Black Balloons* gibi şarkılarda çok rahatlıkla fark edilebilen bir ruh, bir yumuşaklık eklemiş ve bunu da bayağı başarılı bir şekilde yapmış. Ha tabii albümde hâlâ bildiğimiz, klasik Denzel Curry şarkıları da var öte yandan.

Müzikal olarak düz "trap banger" altyapıları diyebileceklerimizin dışında da şeyler bulunuyor albümde ve baştan sona dinlerken sürekli yeni şeyler duyuyorsunuz. *Sumo* gibi trap banger altyapısına sahip bir şarkının öncelerinde *Taboo* ve *Black Balloons* gibi daha farklı, sakin ve kolay dinlenebilir altyapılara sahip şarkılar mevcut mesela.

Sözsel olarak da bayağı dolu bir albüm olmuş. *Cash Maniac* gibi klasik "Param var!" şarkılarının yanı sıra *Taboo* gibi yasak aşkları dile getiren ya da *Black Balloons* gibi hayatın yüklerini anlatan şarkılar da bulunmakta. Tabii prim peşinde koşan "Soundcloud rapper"larına da *Percs* ve *Clout Cobain* gibi şarkılarda da ayar vermeyi unutmamış. Denzel Curry gerçekten de beklediğim albümü sundu. ■ **SABRİ**

EDİTÖRÜN NOTU: : Kids See Ghosts'u çok fazla övmüştüm geçen ay, nereden bileyim yılın albümü olmaya aday başka bir şey daha geleceğini. Mutlaka dinleyin! ★★★★★





ESER GÜVEN

YARATICILIAR: Sam Shaw, Dustin Thomason **OYUNCULAR:** André Holland, Melanie Lynskey, Bill Skarsgård, Jane Levy, Sissy Spacek IMDb Notu: 8,5

CASTLE ROCK

King göndermeleri resitali

Bir kafeye gittiğinizi ve tatlı olarak meyve salatası siparişi verdiğinizi düşünün. Garson özenle hazırlanmış kâseyi getirip önünüze koyuyor ve bir de bakıyorsunuz ki içinde öyle 3-4 değil, onlarca farklı meyve var. Her çatalda ağzınıza attığınızın hangi meyve olduğunu anlamaya çalışıyorsunuz, 'Aa bu da mı var?' diye şaşırıyorsunuz. Tam bir lezzet patlaması.

İşte *Castle Rock* o bahsettiğim meyve salatası ve meyveler de Stephen King'in yıllar içinde yazdığı onlarca kitap desem abartılı bir benzetme yapmış olmam.

Son zamanlardaki Stephen King uyarlamalarının ciddi ölçüde başarılı olduğunu düşünüyorum (*Dark Tower* hariç). Yenilenmiş *O* harikaydı, Netflix'teki *Oyun* (*Gerald's Game*) çok hoşuma gitmişti, AT&T'deki *Mr. Mercedes* zaten son zamanların en iyi dizilerinden biri olmaya aday bana göre. Bu trendin *Castle Rock*'la devam ettiğini görmek bir Stephen King manyağı olarak beni çok mutlu ediyor.

Castle Rock, Maine eyaletindeki bir kasaba. Maine gerçek bir eyalet, hatta King'in doğduğu yer ama Castle Rock kurgu ürünü. Ama bu kasabanın şöyle bir özelliği var; King'in çok çeşitli romanlarında ve hikâyelerinde karşımıza çıkan bir yer burası. Hal böyle olunca da dizinin yapımcıları King'in birçok eserini bu kasabada buluşturmuş ve karşımıza adım başı King referansı veren ama içi de son derece dolu, merak uyandırıcı ve gizemli bir diziyle çıkmışlar.

Dizi 1991 yılında, on bir gündür kayıp olan küçük çocuk Henry'nin bir anda ortaya çıkmasıyla başlıyor. Kayıp olduğu günlerde neler yaptığını hatırlamayan Henry babasının ölümünden sorumlu tutulmuş, o da genç yaşta kasabayı terk etmiş. Sonra hoop diye 2018'e geliyoruz, Henry Deaver büyümüş ve idam mahkumlarını savunan bir avukat olmuş. Castle Rock'taki Shawshank Hapishanesi'nde (Tanıdık geldi mi?) meydana gelen bir olayın ardından kasabaya dönmesi gerekiyor ve şeytanlı, ölümlü, gizemli hikâye de tam olarak bu noktada başlıyor.

Dizinin oyuncu kadrosu oldukça sağlam. Örneğin hapishanedeki isimsiz mahkûmu Bill Skarsgard canlandırıyor (*O* filmindeki palyaço Pennywise desem?), *Leftovers* ve *Daredevil / The Defenders*'tan hatırlayacağınız Scott Glenn, *Lost*'un John Locke'u Terry O'Quinn, Sissy Spacek gibi isimlerin yanı sıra göreceğiniz çoğu oyuncuyu bir yerlerden tanıdığınızı fark edeceksiniz. *Castle Rock*'ın yapımcı koltuğundaki isimlerin J. J. Abrams ve Stephen King olduğunu da söylersem karşınızda nasıl bir cevher olduğunu sanırım daha iyi tahmin edebilirsiniz.

İlk iki bölüm itibariyle belki de konuyu anlamakta zorluk çekecek olsanız da dördüncü bölümden sonra gayet açılan ve hem merak hem keyifle izlenen bir dizi *Castle Rock*. King hayranları çoğu sahnede "aa Cujo, aaa Ruhlar Dükkanı, aaa Yeşil Yol" diyerek referans avına çıkacakken, King'le aranız yoksa bile güzel bir gerilim, korku, gizem dizisi seyretmiş olacaksınız.

Bu atıfları yakaladınız mı?

Dizinin her bölümünde King eserlerine yapılan atıflar bulmak mümkün, ilk iki bölümden birkaç örnek vereyim:

- Alan Pangborn: Castle Rock'ın emekli şerifi Pangborn The Dark Half ve Needful Things gibi romanların önemli isimlerinden biriydi ve King'in diğer filmlerinde de karşımıza çıkmıştı (Needful Things'te Ed Harris canlandırıyordu)
- Sissy Spacek: Bu dizide Spacek'in rol alması tesadüf değil. Kendisi 1976 tarihli kült film Carrie'de de bizzat Carrie'yi canlandırmıştı.
- İkinci bölümün açılış jeneriğinde Yeşil Yol kitabından yırtık bir sayfaya ek olarak Misery, The Shining ve It'den de alıntılar görüyoruz.
- Hapishane Müdürü Lacy'nin anlatımı sırasında bahsettiği köpek Cujo'nun ta kendisi, "Yabancı" dediğiyse The Dead Zone'dan Frank Dodd. "Tren raylarının oradaki ceset" sözüyle de The Body kısa hikâyesine atıf yapılıyor.
- Lacy'nin ofisindeki gazete kupürlerinde Cujo'dan kuduz köpek olarak bahsediliyor, yine Needful Things'te şeytanın işlettiği dükkân da karşımıza "tuhaf yangının ardından dükkân sahibi ortadan kayboldu" sözleriyle çıkıyor.

EDİTÖRÜN NOTU: King sevin ya da sevmeyin, gizemli bir dizi istiyorsanız Castle Rock sizin de en sevdiğiniz kasabalardan biri olacak. ★★★★☆

YÖNETMEN: Bruce Miller **OYUNCULAR:** Elisabeth Moss, Max Minghella, Yvonne Strahovski
YAYINLANDIĞI KANAL: Hulu **IMDb NOTU:** 8,6

FINAL SPACE

Netflix'in insanı biraz tembelleştiren, kolaycılığa iten bir rahatlığı var. Bazen karşısında o kadar çok vakit geçiriyorsunuz ki, Netflix'de oynamayan yapımları artık izlemekte zorluk çekiyor ya da bu platforma gelmesini bekliyorsunuz. Ya da fark ediyorsunuz ki TV dünyasında olan biteni eskisi kadar yoğun takip etmiyorsunuz. Bu yüzdendir ki aslında Şubat ayında TBS'de gösterilen ve şu sıralar Netflix'e gelen *Final Space*'i biraz geç fark ettik, tamamen bizim suçumuz. Hele ki bu yapımın arkasında Olan Rogers, Conan O'Brien gibi isimlerin olduğunu ve bu yetişkin animasyonunun bilimkurgu/komedi türünde olduğunu öğrendiğimde şahsen kendimden utandım. *Final Space*'den uzun uzun bahsedecek yerim şu an için yok. O yüzden size 3 adet referans verip kolaya kaçmam lazım; Otostopçunun Galaksi Rehberi, Rick and Morty ve Futurama. Cümlenin sonunda zaten elinize kumandanıza aldıysanız bu heyecanınızı hiç kaybetmeyin, girdiğiniz beklenti konusunda biraz sakin olmanız yeterli. Bahsettiğim animasyonlardan farklı olarak *Final Space* tek bir konuyu 10 bölümlük harika bir sezona yayıp, uzun metraj bir animasyon yapısını farklı şekilde tanımlıyor. Uzay mahkûmu Gary Goodspeed'in bir uzay kahramanına dönüş hikâyesi olan *Final Space*; özellikle özgün ama bir yerlerden de gözünüzün ısırabileceği yan karakterleri, harika çizimleri, mizahı, aşırı iyi seslendirmeleri, Mooncake'i ve gerçekten çok ince ve içten işlenmiş dramatik yapısıyla türün unutulmazları arasına girmeyi bence şimdiden başardı. Çok gülecek, bilimkurguya doyacak ve çok fazla odun değilseniz bir miktar da üzüleceksiniz; bütün bunlara hazır olun ve hemen kanepeye yayılıp bu harika animasyonu tek oturuşta bitirin. ■ **POZAN**



EDİTÖRÜN NOTU: Chookity Pah! Chookity Dookity! Çok mu anlamsız geliyor? Bir izleyin, iki güne siz de sürekli bu sesleri çıkaracaksınız. ★★★★★

YARATICI: Ben Young **OYUNCULAR:** Michael Pena, Lizzy Caplan
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix **IMDb NOTU:** 5.8



NETFLIX FİLMİ

EXTINCTION

Michael Pena, Hollywood'da "yardımcı erkek oyuncu" kategorisinde en popüler isimlerin başında geliyor. Kendisini birçok filmde iyi bir dost veya ortak olarak, ortalamanın üzerindeki oyunculuk performansıyla hatırlayabilirsiniz. Ancak yan rollere o kadar alışmış ve işini o denli iyi yapıyor ki; bu filmde baş aktör olduğunu sanırım kimse söylemediği için filmi izlerken ilk bölümde sürekli olarak ne zaman başrol oyuncusunun ortaya çıkacağını ve Michael Pena'nın ona destek olmaya başlayacağını düşünüyorsunuz. Başrol olduğunu kendisi de ancak filmin sonlarına doğru anlıyor.

Pena, mental bazı sorunları olan ve gelecekle ilgili kâbuslar gören bir baba rolünde. Belirsiz bir gelecekte geçen filmde dünya dışından gelen güçlerin istilası konu ediliyor. Genelde bu tip bilimkurgu filmlerinin en temel sorunu, olduğundan daha iyi görünme çabasıdır. Fragmanlar, reklamlar, yapım şirketinin yaptığı bilinçli bilgi sızıntıları filmin ne kadar büyük bütçeyle yapıldığını, ne kadar müthiş olduğunu anlatır. Ancak Extinction'ın böyle bir sorunu yok. Kendisiyle barışık, bütçesini ve sınırlarını biliyor. Fragmanı ve film tam bir uyum içerisinde, birbirlerini doğru olarak yansıtıyorlar. Senaryosu çok katmanlı değil ve tek bir çarpıcı fikir üzerine kurulu ancak kendi içerisinde birçok sürpriz içeriyor. Filmde yer alan görsel efektler de dâhil hiçbir unsur sırıtmıyor ancak bu durum bile maalesef Extinction'ı unutulmaz bir film statüsüne dahil edecek gücü sağlamıyor. ■ **ERKUT**

EDİTÖRÜN NOTU: Bilimkurgu türünün iyi bir örneği olarak Netflix arşivindeki yerini alırken, en az bir defa seyredilmeyi de hak ediyor öte yandan... ★★★☆☆

YENİ DİZİ



YARATICILAR: Matt Groening, Josh Weinstein **SESLENDİRENLER:** Abbi Jacobson, Eric Andre, Nat Faxon, John DiMaggio
YAYINLANDIĞI KANAL: Netflix
IMDb NOTU: 7.4

Disenchantment

Arkadaşlar arasında bazen şöyle bir geyik geçer: "Olm ya bi' çizgi roman yapalım içinde elfler, periler, cüceler olsun, ama komik olacak. Şöyle sağlı sollu fantastik filmlere de gönderme karakterler atarız aralara e bi' de prenses olsun ama alkolik olsun, nasıl ama?" İşte karşı tarafın "ya bi' git işine" lafıyla sonlanan bu yaratıcılık patlamaları elinde imkânları olanlar için üzerinden para kazanılacak bir proje demek oluyor. Tabii keşke yukarıda aktardığım şekildeki kadar düzayak aynısı olmasaydı.

The Simpsons ve Futurama'nın yaratıcısı Matt Groening, her tarafından ısmarlama olduğu belli olan ama çok da iyi kotarılmış bu seriyi hazırlarken muhtemelen aklının iplerini biraz salmış olacak ki aralarda pek çok güldüren ama konudan alakasız espri izliyoruz. Klasik sarkastik Groening mizahı serinin her anına yayılsa da 10 bölümü izlerken sürekli "ben bunu görmüştüm" hissiyatından kurtulamıyorsunuz bir türlü.

Mankafa şövalyeler, aslında iyi yürekli olan cadılar, akıllı devler derken hemen her şey peri masallarındaki yerlerinin tersine konumlanmış. Bu kâğıt üstünde eğlenceli duran fikir uygulamada fazlasıyla Shrek hissiyatı verdiğinden biraz tökezliyor. Bazı tek atımlık bölümlerin biraz yavan kaması da serinin zorlama yaratıcılığının bir diğer göstergesi. Ha ama seslendirmeler ve detaylı animasyonlar muhteşem ve cidden eğlenceli yan karakterlerin varlığı bir şekilde sizi son bölüme kadar da sürükleyecektir. Sadece çok fazla beklentiye girmeden izleyin. ■ **EREN E.**

EDİTÖRÜN NOTU: Komik mi? Komik. Güldürüyor mu? Güldürüyor. Lakin ilk Shrek bundan daha güzel. ★★★☆☆

ÖMER AKDAĞ

ASOBI ASOBASE

Çok bağırıyorlar!

Açmışım yine her sezon başı yaptığım gibi fena durmayan animelerin ilk bölümlerini izliyorum. Sıra Asobi Asobase diye bir şeye geliyor. Üç tane şeker kız, şeker bir açılış şarkısı falan derken diyorum herhalde K-On meyyon gibi bir şey, severim. Ancak ters giden bir şeyler var... Hatta daha doğrusu DÜZ GİDEN BİR ŞEY YOK! Koltuk altı koklama cezalı taş-kâğıt-makas oynamalar, sınıfta girdikleri leğen gibi havuzdan kapı altına su sızınca öğretmenlerine "arkadaş çişini tutamadı" diye yalan söylemeler, popolardan çıkan ışınlar, hayatımda gördüğüm en sayko deforme tiplemeler ve HERKES ÇOK BAĞIRIYOR!

"Slapstick comedy" diye bir kavram vardır ya, "kaba saba, gürültülü komedi" diye çevrilebilir, ahanda Asobi Asobase. Her bölümde 2-3 parça oluyor farklı bir şey anlatan, öyle ana hikâye gibi bir durum yok sayılır. Skeç skeç gidiyor yani. Bir bakmışsınız Pokémon Go gibi bir Bakteri Go oyunu oynuyorlar ve birbirlerinin üzerindeki bakterileri bulup birbirlerinden iğreniyorlar; bir bakmışsınız öğrenci konseyinin elindeki belgelere ulaşmak için böceğin birine özel hırsızlık eğitimi veriyorlar; bir bakmışsınız "işeyen köpek taklidi yap, öğretmenine Kamehameha at" falan gibi cezaları olan Monopoly'msi bir oyun oynuyorlar ve ÇOK BAĞIRIYORLAR demiş miydim?

Üç karakterimizi de ayrı ayrı seviyorum ama favorim Hanako. Aslında ilk başta Olivia'ydı favorim ama Hanako o kadar salak ki zamanla daha bir bağlandım kendisine. En son Olivia'yla yaptığı ürpertici telefon konuşması da pastaya tüy dikti zaten. Bu arada çok da meşhur olmayan seslendirmeciler kendini parçalamış resmen seri için, ayrıca bir tebrik de onlara.

Her seferinde "tamam artık bu bölüm kendini tekrarlamaya başlayacak, çok gidemezler bu tip bir komedi anlayışıyla" diyorsunuz ama her seferinde de lafınızı ağzınıza tıkıveriyor Asobi Asobase. İzlerken "vay be bunu yazanlar da senin benim gibi uyuyup yemek yiyorlar, normal insanmış rolü yapıyorlar" diye düşünmemeniz mümkün değil. Çok başka bir kafası var. Bitiş şarkısı da tam seriye yakışır cinsten ayrıca.











YENİ ANİMELER

■ Sağdan soldan birkaç yeni duyuru önce: We Never Learn, Stop This Sound, Holiday Love, Mix, 20th Century Electricity Catalog, Namu Amida Bu, My Housemate Is on My Lap But Sometimes on My Head, The Quintessential Quintuplets, Circlet Princess, Rinshi, A Second Away From a Kiss, Frame Arms Girl (devam filmi), One Piece (14. film).

■ Son yılların en çok ses getiren anime filmlerinden **In This Corner of the World**'ün uzatılmış bir versiyonu da gösterime girecekmiş.

■ Yeni bir **Gundam: Iron Blooded Orphans** animesi gelecekmiş. Nasıl yani? Öncesini anlatsalar olmaz, sonrasını anlatsalar olmaz... Tuhaf...

■ Bayağı bir önce yeni **Ghost in the Shell** animesi duyurulmuştu. 2 sezon olacakmış.

■ Fate'in telefon oyunu **Fate/Grand Order** için bir anket düzenlenmiş ve oyunculara en çok anime adaptasyonunu istedikleri hikâye sorulmuştu. Cevaplara göre anime projelerine start verildi: Babylonia hikâyesi için bir tane TV serisi, Camelot hikâyesi için 2 film.

■ Bu arada ikinci **Heaven's Feel** filmi de Ocak'ta gösterime girecekmiş.

■ **One Punch Man**'in yeni sezonunun başlangıç tarihi nihayet belli oldu: Nisan 2019.

■ Aferin, hevesim resmen kursağımda kaldı. Sen **Code Geass**'ın devamı gelir mi diye yıllarca bekle, duyurulsun, sevin. Sonra bu devam animesinin özet filmlerinin sunacağı alternatif zaman çizgisinin devamı bir film olacağı duyurulsun. Koskoca CG'ye uyuz bir filmle mi devam edecektik...

GUNDAM NT'NİN PROMO GÖRSELİ

Yeni Gundam serisi NT'nin promo görselindeki tuhaf poz küçük çaplı bir meme'e dönüştü, insanlar farklı farklı yerlerden karakterleri o poza sokarak resmediyor falan. Not: O tuhaf poz ünlü Sabin Kadınlarına Tecavüz heykeline göndermeymiş, arada onu da öğrendim.



KISA KISA

■ **Attack on Titan**'ın şu sıra devam eden 3. sezonunun mangadakinden daha hızlı akmasını direkt mangaka Hajime Isayama istemiş. 13'ten 16'ya kadar olan ciltleri yazıp çizdiği zamanları zayıf ve isteksiz bir dönemi olarak niteliyor ve buralardaki hikâye akış hızından memnun değilmiş, animede aynı sorunun ortaya çıkmamasını istemiş.

■ **Angolmois** animesi, manganın Tsushima hikâyesinin tamamını kapsayacakmış.

■ Miyazaki'nin yeni filmi **How Do You Live**'in bitmesi 3-4 yıl alacakmış.

■ 255 şirketi kapsayan kapsamlı bir araştırmaya göre **anime üretim endüstrisi** 2017'de 1.8 milyar dolar kazanmış. Bu, 2016'ya göre gelirlerde %40'lık, kârlarda da %55'lik bir artış demek. Sayıları seviyorsanız diğer veriler de ilginç: tinyurl.com/ogz-131-gelirler

■ "Tamam ama neden?" tepkisi vermek ister misiniz? **Haruhi**'nin Endless Eight mevzusu anime tarihinin en büyük trollüklerinden biridir. Yıllarca yeni bir şey beklemişsinizdir ama karşınıza 8 hafta boyunca aynı bölümü koymuşlardır ve bunu delleneceğinizi bile bile yapmışlardır. Hatırlamak bile istemiyorum... Ağustos sonundaki bir etkinlikte internetten 88 saat boyunca Endless Eight yayınlanacakmış.

■ Bir tane daha "Tamam ama neden?" haberi ister misiniz? Netflix'in **Death Note** filminin devamı geliyor. Olleyy......

■ Conan O'Brien "Conan" diye yapılan internet aramalarında ilk sırada çıkmadığı tek ülkenin Japonya olduğunu öğrenince yıllardır gizlemeye çalıştığımız gerçeği, yani **Detective Conan**'ın ondan arak olduğunu fark etti ve Japonya'dan 3 trilyon yenlik tazminat istiyor! tinyurl.com/ogz-131-conan

■ Şu sıralarda animesi devam eden, retro oyun hastaları için cennet olan **High Score Girl**'ün mangası bu ay bitiyor. **7 Deadly Sins**'in de aşağı yukarı 1 yılı kalmış.

■ Geçen ay yaşanan olayların ardından yayından kaldırılan **New Game+** mangası bu ay devam ediyor. **Masamune-kun's Revenge**'eyse yan bir manga serisi geliyor. **Ore Monogatari**'ye de tek bölümlük bir yan hikâye çıkacakmış.

■ Önemli seslendirmecilerden **Unsho Ishizuka**'yı kanser nedeniyle kaybettik. JoJo'daki Joseph Joestar'ın yaşlılığı, One Piece'ten Kizaru, Pokémon'dan Professor Oak gibi rolleriyle tanıdığımız Ishizuka 67 yaşındaydı.

Nvidia ve Yeni RTX Ekran Kartları

RTX vs. GTX

YASİN İLGÜN

Nvidia için Gamescom 2018'in yıldızı oldu desek yanlış olmaz herhalde. Tamam Cyberpunk 2077 de büyük bir heyecan fırtınası yarattı ama onun oynanış videosu bile anca Pazartesi günü yani Gamescom sonrasında çıktı.

Nvidia karşımıza yeni bir ekran kartı serisi çıkardı. RTX 20 serisini tanıtan donanım devi aslında büyüleyici ve biraz da gözleri boyayacak bir sunum yaptı diyebiliriz. Yeni Turing mimarisiyle geliştirilen ve GTX 10 serisinin pabucunu dama atan RTX 2070, RTX 2080 ve RTX 2080Ti için Pascal'dan performans olarak 6 kat daha iyi de deniyor. Tam da bu noktada dikkatli olmak lazım çünkü aslında bu sıkça duyduğumuz ifade bir pazarlama aracı, zira RTX teknolojisini her oyun desteklemiyor ve bu altı kat performans farkını iddia eden de Nvidia'nın ta kendisi. Üstelik oyun geliştiricileri de (DICE, Crystal Dynamics gibi) bu büyük performans farkının Nvidia'nın kendi ışın takip yazılımında gerçekleştiğini, kendi yapımlarında farklı bir etki bıraktığını ekledi. Hatta 4K Games, Metro Exodus için RTX teknolojisiyle birlikte 1080p çözünürlükte 60 fps'yi hedefliyor. Shadow of the Tomb Raider'ın oynanış videosunda da 1080p çözünürlükte ortalama 40 fps alınmış. Yani Nvidia'nın performans artışı iddialarına kapılmadan önce heyecan fırtınasından kafamızı çıkarıp biraz sorgular şekilde yaklaşmalıyız.

GTX 1080'den RX 20'ye geçmeye değer mi?

Aslında Nvidia'nın iç testlerinden çıkıp biz son kullanıcının gerçeklerine dönüş yaptığımızda performans farkının iki katına bile çıkamadığını görüyoruz. RTX teknolojisini destekleyecek oyunların sayısı da ilk adımda kısıtlı olacak. Bu teknolojinin bir standart haline gelmeden günlük oyuncu için o kadar da değerli olmayacağını düşünüyorum. Zaten RTX 20 ekran kartlarının GTX 10 serisindeki muadillerine göre fiyat/performans oranı biraz dengesiz duruyor, üstüne bir de ülkemizdeki vergiler ve kurdan kaynaklı abartılı fiyatlar eklenince RTX 20 serisinden bir ekran kartına geçiş yapmak iyice gereksiz geliyor.

Yanlış anlamayın, Nvidia'nın bu noktada başarısı gerçekten büyük zira RTX heyecan verici bir teknoloji ve yapay zekâ tabanlı görsel geliştirmeler de bu alanda bir dönüm noktası olacak gibi gözüküyor. Bununla birlikte şu an için sadece belirli yapımlarda kullanabileceğim, henüz oturmamış bir teknolojiye sırf başkalarından önce denemiş olmak için minik bir servet dökmek istemiyorum, pazarlama tuzaklarına düşmekten kaçınıyorum.

RTX 2080 vs. GTX 1080

Tam da bu noktada iki serinin de en öne çıkan ve muhtemelen en çok kıyas edilecek iki kartını ele alalım istedim. Biraz da RTX teknolojisinin daha ince detaylarına gireceğim ama gözünüz korkmasın efendim. Aşırı teknik bir dile geçiş yapmayacağım, hâlâ su üstünde terimlerle devam ediyorum.

Şu yanlardaki karşılaştırma tablosuna bakıp da bir kıyaslama yaparsak kâğıt üstünde öyle büyük bir artış gözükmüyor. Biraz daha fazla hafıza hızı, daha çok çekirdek, biraz da bant genişliğini artıralım. E peki iddia edilen altı kat fark nerede? Bahsedilen görsel gelişim ve perfor-

mans farkı sadece sayılarda değil aynı zamanda RTX teknolojisinin kendisinde gizli.

RTX -ya da kabaca dilimize çevirirsek gerçek zamanlı ışın takip platformu- çok daha gerçekçi ve GTX serisinin asla sunamayacağı seviyede kaliteli ışıklandırmalar sunuyor. En komplike ışıklandırmaları, olabilecek en yansımalı ya da karanlık ortamlarda bile işleyebiliyor. Tabii ki ışıklandırmanın temelindeki bir diğer önemli detay olan gerçek gölgelendirme de seviye atlıyor. Yani oyunlardaki atmosfere inanılmaz bir katkısı var. Aradaki büyük farkı görmek için BFV fragmanını ya da Metro Exodus'un Gamescom 2018 fragmanını (RTX teknolojili olanı tabii) izlemeniz bile yeterli. Teknolojinin bir diğer önemli adımıysa sürekli olarak derin öğrenme modunda olan yapay zekâ. Böylece bir yapımda daha az bir işlem gücüyle çok daha fazla görsel geliştirme karşımıza çıkıyor.

Bir de fark ettiyseniz RTX 2080'de yeni bir çekirdek türü de karşımıza çıkıyor. 2000'li yılların ortalarından beri bizimle olan CUDA'lara ek olarak RTX teknolojisiyle hayatımıza giren ve aradaki performans farkında yükü sırtlayan bu diğer ana detayın (hatta teknik olarak belki de en büyüğünün) adı da Tensor çekirdekleri.

RTX 2080 vs. GTX 1080 karşılaştırmasına baktığımızda DLSS (Deep Learning Super Sampling) dediğimiz yeni bir isim gözünüze çarpmış olabilir. Bu da Nvidia'nın yeni yapay zekâ destekli kenar yumuşatma teknolojisi aslında. Digital Foundry'den gelen açıklamada Nvidia'nın bu grafikte biraz abartıya kaçmış olabileceği, TAA ile DLSS arasında %50'ye varan farklar bulunmadığından da bahsedilmiş, bunu da not düşeyim.

Bunun dışında, tahmin edebileceğiniz üzere RTX 2080'inin enerji ihtiyacı da GTX 1080'e oranla göze çarpar şekilde fazla. Ayrıca tabii RTX dediğimiz her noktada bu teknolojinin halihazırda çıkış yapmış oyunlarda çok büyük bir fark yaratmayacağını da söylemem gerekli. Bazı güncel oyunlar için zamanla belki güncellemeler gelebilir ama listenizdeki çoğu oyun için böyle bir güncelleme beklemeyin derim.

Genel performansa baktığımızda RTX 2080'in GTX 1080'e her halükârda en kötü %50'ye yakın bir performans farkı attığını görüyoruz, ancak tekrar altını çizeyim şu ana kadar paylaşılan veriler hep Nvidia'nın kendisine ait. Öte yandan donanım devinin iddialarının yarısı bile doğru çıksa RTX 20 serisi yeterince ağız sulandırıcı olacaktır.

Türkiye fiyatları

Eh, bu konuya öyle ya da böyle gireceğimiz belliydi. Bitcoin kasan dostlarımız sağ olsun ekran kartı piyasası zaten karmakarışık bir haldeydi. Küresel anlamda bu kriz son bulmaya yaklaşırken ülkemizde doların fırlamasıyla bizim için işler daha da karmaşık hale geldi.

- **GeForce RTX 2080 Ti: $1,199**
  (Türkiye fiyatı: 11,000 TL)
- **GeForce RTX 2080: $799**
  (Türkiye fiyatı: 7,000 - 7,500 TL)
- **GeForce RTX 2070: $599**
  (Tahmini Türkiye fiyatı: 5900 TL)

(Yukarıdaki fiyatlar Founders Edition içindir)

Ben sadece fiyatları paylaşmış olayım, takdiri siz sevgili okurlarımıza kalsın. Bu tip bir performans artışı için bu kadar para harcamaya değer mi siz karar verin efendim.

Son karar

Bu fiyatlarla ortalama ve hatta ne ortalaması oyun delileri için bile ulaşması zor duran RTX 20 serisi henüz tarafsız mecraların eline geçmedi. Her şeyden önce objektif ve Nvidia'nın elinden çıkmamış testleri bir görmemiz gerek.

Performans ve görsel şölen olarak hatırı sayılır bir gelişmeye tanık olacağımızı düşünsem de ilk etapta bu seriyi uzaktan gözlemleyip iç çekmekten yanayım.

TR FİYATLARININ YANINDA EKSTRA BİR 0 OLMASI AKLA GELEN İLK SORUYU "ACABA ESKİLER UCUZLAR MI?" YAPIYOR.





	RTX 2080	GTX 1080
JENERASYON	Turing	Pascal
CUDA ÇEKİRDEĞİ	2944	2560
TENSOR ÇEKİRDEĞİ	384	0
TABAN HIZI	1515	1607
BOOST'LANMIŞ HIZ	1710 (1900 Founders)	1733
RAM	8 GB GDDR6	8 GB GDD5X
HAFIZA HIZI	14 Gbps	10 Gbps
HAFIZA BANT GEN.	448 GB/sn	320 GB/sn
ENERJİ TÜKETİMİ	215 W	180 W



Google Glass geri dönüyor

Endüstriyel olarak

Günlük hayatı gizlice kaydetme imkânı sağladığı için etik olarak çok eleştiri almasının yanında kullanış şekli nedeniyle fütüristik çağa göz kırpan Google Glass'ın satışları kısa sürede iptal edilmişti. Çeşitli kaynaklarda çıkan haberlere göreyse Google gözlüğünü tekrar piyasaya çıkarıyor. Ancak bu sefer bütün kullanıcılar için değil, iş dünyasına özel. İsrailli yazılım firması Plataine tarafından geliştirilen akıllı yardımcı yazılımıyla birlikte geliştirilen Google Glass Enterprise Edition, kısacası kablosuz kulaklıkların geliştirilmiş hali. Yapay zekânın sesli komut algılayabildiği ve ilgili veriyi gözlük camında gösterebildiği belirtiliyor.

Toplantı sırasında tahtaya çizilen şemayı hızlıca kaydetme, yanınızda başka bir elektronik alet olmadan hatırlatıcı olarak kullanabilme, barkod okuyucu benzeri özellikleriyle kullanıcının iş yükünü azaltma gibi konularda kullanışlı olabilir. Akıllı saatlerin daha kullanışlı olduğunu düşünsem de önemli bir sunum sırasında gerekli notları gözlük camından görebilmek kulağa hoş geliyor. Yüz tanıma ve video kaydetme özelliklerinin iş dünyasına özel çıkarılan bu versiyonda da bulunması yine akıllara çeşitli sorular getiriyor ama tabii. Patronların gerekli gereksiz her anı kaydetmesi çalışanın gerginlik seviyesini arttırırken yüz tanıma teknolojisiyle çeşitli suçların kapısı aralanabilir.

Teknoloji çağında karşılaştığımız çeşitli ikilemleri aşarak geliştirilen ürünlerin hayatlarımızı değiştirmesi tahmin ettiğimizden de yakın olabilir. Norman Jayden gibi dolaşan polislere kimse hayır demez değil mi? (diyemez yani) ■ **ARES**

Grafen ceket test aşamasında

Laboratuvardan sırtlara giden yol

Havalar serinler serinlemez yeni bir ceket almayı planlarsanız, aklınızın bir köşesinde bu haberimiz olsun sevgili Oyungezerler! Vollebak isimli şirket, çok enteresan bir materyal olan grafenle bir ceket üretmiş. Grafen bir atom kalınlığında, karbonun en saydam katmanı ve ilk defa 2004 yılında izole edilmiş. Bugüne kadar keşfedilmiş en güçlü, oldukça esnek ve muazzam derecede iletken bir materyalden söz ediyoruz burada. Ayrıca kendisinin, suyun filtrelenmesinden yüksek kablosuz ağlara kadar pek çok farklı alanda devrim yaratma potansiyeli yüksek bir arkadaş olduğunu ekleyeyim.



Peki ilk partisi tükenen, 695 dolar etiketiyle satışa sürülen bu ceketi giyince ne olacak? Evvela eğer grafen ceketinizi sıcak bir yerde bırakırsanız sizi adeta bir kalorifer gibi ısıtacak. Üstelik ısıyı vücudunuzun sıcak bölümlerinden soğuk bölümlerine de aktarabilecek. Gene terlediğinizde fazla yapış yapış hissetmeyeceksiniz çünkü pek nem üretmiyor. Ayrıca grafende bakteriler barınamıyor, madde suya dayanıklı ve havadar. Dolayısıyla ter buhar olup üzerinizden uçacak.

Aslında grafenin mucizeleriyle ilgili 14 senedir pek çok şey duysak da laboratuvar ortamından çıkarak elle tutabildiğimiz bir üründe kullanılması açısından bir ilkle karşı karşıyayız. Bu mucizevi materyalin nelere kadir olabileceğini görmek ve ceketi test etmek istiyorsanız (Ve elbette 695 dolarınız varsa!) sizi Vollebak'ın sitesindeki dükkâna alalım. ■ **İHSAN A.**

"MUCİZEVİ MATERYAL" OLARAK ADINI ÇOK DUYDUĞUMUZ GRAFENİN KULLANIMINA NİHAYET BAŞLANDI!



Çağın manipülasyon kazanı olaraktan Facebook

Kimse boş durmuyor vallahi

Facebook bildiğiniz gibi Cambridge Analytica hadisesinden sonra bayağı bir mercek altına alındı. Bu ay içinde The Verge'den Casey Newton'un aktardığı bir araştırmaya göre de, Almanya'da mültecilere dönük şiddetin ilham kaynağına dönüşmekte pek çok durumda. Aslında şaşırtıcı olmayan bir şekilde olayın içindekiler için, bu araştırmanın sonuçları malumun ilanı.

Direkt 3.335 kişiyle görüşülmüş, her türlü ilgili olabilecek değişken de (aşırı sağ parti destekçiliği, zenginlik, demografi, nefret suçu geçmişi, mülteci sayısı vb.) dikkate alınmış. 75 sayfalık epeyce uzun çalışmanın tamamına şuradan (tinyurl.com/ogz-131-sosyal-medya) ulaşmak mümkün; ama gelin ben size bir iki çarpıcı kısım paylaşayım: Mesela ne zaman ki kişi başına Facebook kullanımında ulusal düzey standart sapması 1'in üzerine çıkmış, o durumda mültecilere yapılan saldırılar %50 oranında artış göstermiş. Bir diğer çarpıcı şey de şu şekilde: Ne ara bir bölgede internet kesintisi yaşanıyor, o aralıkta o bölgede mültecilere olan saldırılarda muazzam düşüşler görülüyor. Bu araştırmanın yanı sıra, Facebook'un kimi reklam sayfalarının satıldığı şüpheci birtakım Rus alıcılardan sonra, bir de İran devletiyle ilişkili kimi hesapların Amerika'nın Orta Doğu politikalarıyla ilgili manipülasyonlar yaptığı haberleri yayıldı bu ay.

Sosyal ağlar ve demokrasi tartışmalarının yaşandığı şu dönemde, Facebook'ta yapılan manipülasyonları ve bunların yol açacağı şiddet olaylarını daha çokça konuşuruz gibime geliyor. Yanılıyorumdur umarım. ■ **İHSAN A.**

Asteroit madenciliği bölümü açılıyor

Sayısaldan mı alıyorlarmış?

Uzay madenciliği epey kârlı bir iş olacak gelecekte. Mesela sadece 1852'de keşfedilen 16 Psyche asteroidindeki demirin değeri bile 10 bin katrilyon dolar olarak hesap ediliyor. Şu an bütün dünya ekonomisinin boyutunun 78 trilyon dolar olduğu düşünülürse, rakamın muazzamlığı daha da netleşecek.

Eh, vaziyet bu olunca geleceğin bu bol akçeli mesleğinin doğru dürüst formasyonuna dönük ilk adımlar atılmış durumda. Colorado Üniversitesi'nin bu ay içinde açılacak bir uzay madenciliği bölümü söz konusu. Bu bölümün en büyük olayı da geleceğin bu parlak sektörünü büyütecek bilim insanları, mühendisler, girişimciler, ekonomistler ve siyasi karar vericilerini yetiştirmek. Şimdilik yüksek lisans ve doktora düzeyinde açılıyor program. Valla bana kalırsa tam anlamıyla bir yatırım tavsiyesi; eşiniz dostunuz şu ara tercih yapıyorsa, kendilerini bu bölüme yönlendirin derim :) ■ **İHSAN A.**





Tony Kaye'in yeni filminde başrol bir robot

Ve Oscar RoboX'in!

American History X filminin yönetmeni Tony Kaye yeni projesinde ilginç bir oyuncu seçimi yapmış: 2018 yılında çıkan 1st Born isimli bağımsız komedi filminin devamı 2nd Born filminde başrolü bir robota vermeyi planlıyor. Oyuncu performansının biraz robotça olabileceği endişesine sahip olsa da risk almaktan kaçınmayan Kaye, başarılı çekimler sonrasında ortaya çıkacak oyunculuk konusunda oldukça heyecanlı. Robotun performansıyla insan oyuncularla aynı kategoride yarışma hayalinin ne kadar gerçekleşeceğini hep beraber göreceğiz. Senaryo yazımı, görsel efektler gibi çeşitli konularda yapay zekâlardan destek alınsa da çekimler tamamlanır ve film seyirciyle buluşursa, bu ilk defa bir robotun kamera önünde oyuncu olarak yer alması olacak. ■ **ARES**



Bu yıl Mars için ne yaptık?

Birbirinden güzel beş projeye bir bakalım hele

Hep anlatıyoruz bu satırlarda: Mars'a gitmek bir dert, orada kalıcı olmaksa apayrı bir dert. Şimdilik kafamıza en çok yatan planlardan biri de 3D yazıcılarla müstakbel habitatımızı yaratmak. 3D yazdırabildiğimiz bir habitat hem çok değerli kargo alanımızı arttıracak, hem de Mars'ın kolonizasyonun maliyetini epey bir düşürecek. Haliyle NASA da boş durmamış, 2014'te en iyi 3D habitat tasarımı yarışması düzenlemiş. Başlangıcından dört sene sonra kurum en güzel projeleri beşe kadar düşürerek 100 bin dolarlık ödülü bölüştürmüş. Epey enteresan işler çıkmış ortaya. Şuradan tüm projelerin videolarını izleyebilirsiniz: tinyurl.com/ogz-131-mars

Ben şahsen ikinciliği alan "AI. SpaceFactory of New York" ekibinin işini epey beğendim. Siz ne dersiniz? ■ **İHSAN A.**

Robot ressamlar

GSF'liler hüzünlü

Salvador Dali, Pablo Picasso veya Vincent van Gogh gibi efsane ressamları duymayan kalmamıştır. Yaklaşık 50 yıl sonra bu isimlerin arasına çeşitli yapay zekâ yazılım veya robotların isimlerinin katılmış olması ilginç olmaz mıydı? 2016 yılında başlayan RobotArt isimli resim yarışmasının önümüzdeki yıl için kayıtları açıldı. Üç yıldır katılan ve kazanan resimleri incelediğimizde oldukça başarılı sonuçlar görmek insanı heyecanlandırıyor.





Android robotlar veya yazılımlar çeşitli yöntemler kullanarak eserlerini ortaya çıkarıyor. Ünlü ressamların çalışmalarını inceleyerek direkt benzer resimler hazırlayan robotlar da mevcut, çeşitli kaynaklar yardımıyla resim yapmayı öğrenerek kendi yaratıcılıklarını kullananlar da. RobotArt kurucusu Andrew Conru'nun yaptığı açıklamaya göre yakın zamanda dijital sanatta insanların en büyük yardımcısı bu yetenekli robotlar olacak. Bu gelişmeler de sanatın gelişmesinde önemli bir adım olacak. Ayrıca kendisi de en muhteşem algoritmanın bile insan yaratıcılığından çok uzakta olduğunu konusunda benimle hemfikir. Yine de ortaya güzel bir sanat eseri çıktığında kazanan insanlık olacağı için gelişmeleri heyecanla takip etmek gerekir kanımca.

Geçtiğimiz yılların kazananlarını görmek, çeşitli çalışmaları incelemek ya da önümüzdeki yıl için kayıt yaptırmak isterseniz robotart.org sitesini ziyaret etmelisiniz. ■ **ARES**

Merhaba 5G

Akla ilk önce kur, sonra altyapı geliyor

Gelişen telekomünikasyon sistemlerinin hızına ayak uydurmak mümkün değil. Hele ki dolar karşısında değer kaybeden paramız nedeniyle son kullanıcı olarak takip etmek imkansıza yakın. Yine de bu tarz gelişmeler insanı heyecanlandırmayı başarıyor. Sprint firması 5G özelliğindeki akıllı telefonlarının 2019 ortalarında çıkmasını planladıklarını duyurdu. İlk beşinci jenerasyon olacak telefonu LG'yle ortak geliştiriyorlarmış.

Bir önceki jenerasyondan yaklaşık bin kat daha hızlı olacağı belirtilen bu teknoloji sayesinde 8 GB'lık bir veriyi 6 saniyede indirebileceğiz. Bol GB içeren tarifelere bir daha baksak iyi olacak. Tabii bu teknolojiyle birlikte altyapı sistemlerinin de hazırlanması gerekiyor. Yakın zamanda ABD'nin büyük şehirlerinde kullanıma hazırlanacak 5G teknolojisinin tam olarak hayata girmesi 2019 yılını bulacak. Başarılı denemeler sonrası altyapı hazırlığının hızlanacağını düşünürsek, ülkemizde de yakında bunların konuşulacağını tahmin etmek zor değil. Bol GB yanında hızlı tarifelere de bakmamız gerekecek. **ARES**



Almanya ve Çin hava kirliliğine savaş açtı

Savaş yanlış cephede mi veriliyor?

Hava kirliliği malumunuz dünyanın pek çok yerinde insan sağlığını tehdit eden önemli bir sorun. Dolayısıyla ülkeler bununla mücadele etmek için sürekli farklı stratejiler geliştiriyor. Mesela bakın, en son Almanya toplu taşımayı bedava hale getirmek gibi bir çözümle çıkageldi. Öte yandan Çin de 84 bin kilometrekarelik bir alana ağaç dikerek soruna müdahale etmenin peşinde.

Gene de tüm bu önlem ve stratejilerin işe yarayacağı meçhul: Örneğin Almanya'daki toplu taşımayı ücretsiz hale getirme çabasının bir benzerini 2014'te Fransa'da görmüştük. Üstelik halihazırda çevre dostu araç sayısı da yetersiz. Bir de buna Almanya'daki toplu taşıma şirketlerinin gelirlerinin yarısının biletlerden geldiğini ekleyince bu naif fikir biraz daha "inş cnm yha" durmaya başlıyor. Çin'de de dikilen ağaçların havanın kalitesini çok da değiştirmeyeceği, uzmanların sürekli dillendirdiği bir gerçek. Ama yine de biz tüm bu güzel çabalara köstek olmayalım... Umarım işiniz rast gider sevgili Almanya ve Çin! **İHSAN A.**

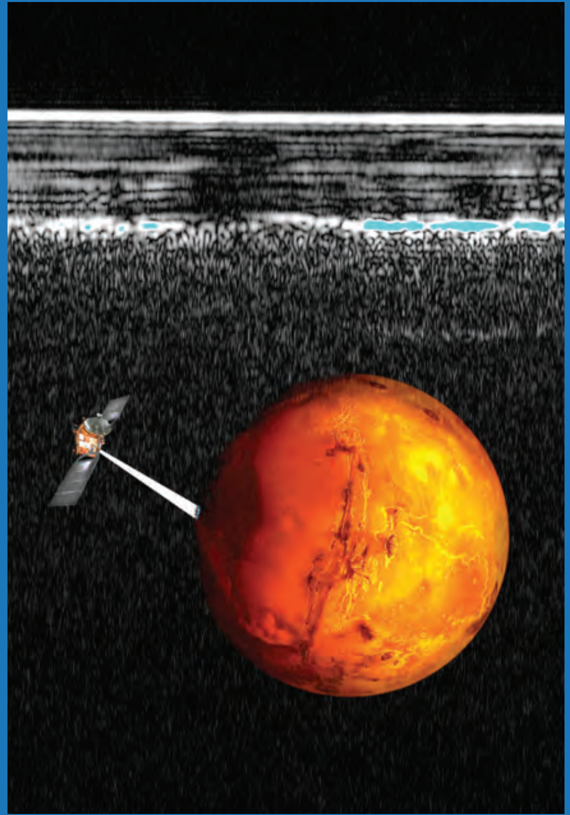


Mars'ta su bulundu

Bu sefer kesin bilgi

Mars, Venüs ya da herhangi bir gezegende yaşam için en temel gereksinimlerden biri olan su bulunduğuna dair haberleri düzenli aralıklarla klasik haber kanallarında bile görmek mümkün. Genelde bu haberler çeşitli hurafeler ve varsayımlar olarak kalsa da bu sefer işin rengi farklı. Bologna Üniversitesi'nden bir ekibinin yaptığı araştırmalar sonucunda Science dergisinde yayınlanan makaleye göre söyleyebiliriz ki Mars'ta su bulundu. Planum Australe bölgesinde buzulların 1,5 km altında 20 km genişliğinde göl keşfedildi. Üstelik bu göl donmuş da değil, içindeki su sıvı halde.

Mars yüzeyinden yüzlerce kilometre yükseklikte bulunan MARSIS isimli radar sistemi elektromanyetik radar dalgalarını kullanarak iç katmanlarda hangi maddelerin olduğunu araştırıyor. Gezegen merkezine doğru gönderilen elektromanyetik dalgaların dönüş datalarını inceleyen araştırma ekibi elde ettikleri verilerin Dünya'da buzul altında sudan elde edilen verilerle örtüştüğünü belirtiyor. İlk defa bilimsel bir kanıtla açıklanan bu durum sonrası Mars'ta koloni kurma hayallerimize hız verebiliriz. **ARES**



Bu ay olanlardan sonra dövizle ilgili önceki dediğim her şeyin absürtlük boyutunda abartı olduğunu görmekteyim. Herkesten binlerce kez özür diliyorum. Mesela Yüksek Bütçe önerimizde, tıpatıp aynı bileşenleri kullanmama rağmen, önceki aya göre tam tamına 5.125 TL artış oldu yok yere. 3-4 tane asgari ücret ediyor herhalde. Vaziyet bu... Bir de tam Eylül'ün 20'sinde de Nvidia'nın yeni kartı RTX 2080 çıkacak diyeceğim ama beni bir gülme alıyor. Önümüzdeki ay daha yumuşak havalarda görüşmek ümidiyle! ■ İHSAN A.





SEÇENEK 1: DÜŞÜK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2GB GTX1050, PCI-E16 3.0, 2GB/128BIT GDDR5	AMD RYZEN 3 1200 BOX 3.1GHZ-3.4GHZ	B350M PRO-VD PLUS
1.270 TL	773 TL	549 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C15 8GB (1X8GB) (15-15-15) 1.2V	500GB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S HDD	500W 80+ EU KUTUSUZ
688 TL	290 TL	312 TL
TOPLAM: 3.882 TL		

SEÇENEK 2: ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
6G GTX1060, PCI-E16 3.0, 6GB/192BIT GDDR5	AMD RYZEN 5 1500X 3.5GHZ-3.7GHZ	B350M MORTAR ARCTIC
2.831 TL	1.270 TL	784 TL
BELLEK	**SABİT DİSK**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-2400MHZ C14 16GB (2X8GB) DUAL (14-16-16-31) 1.2V	1TB 7200RPM 32MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.405 TL	329 TL	488 TL
TOPLAM: 7.107 TL		

SEÇENEK 3: ÜST ORTA BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
8G GTX1070TI, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5	INTEL CORE I7-8700K COFFEE LAKE 3.70GHZ	Z370 SLI PLUS
4.478 TL	2.774 TL	1.369 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3200MHZ C16 16GB (2X8GB) DUAL (16-18-18) 1.35V	SSD: 120GB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 545MB/S HDD: 3TB 5400RPM 64MB SATA 6.0GB/S	650W 80+ EU
1.689 TL	212 / 688 TL	488 TL
TOPLAM: 11.698 TL		

SEÇENEK 4: YÜKSEK BÜTÇE

EKRAN KARTI	İŞLEMCİ	ANA KART
2XGTX1080 DIRECTCU III, PCI-E16 3.0, 8GB/256BIT GDDR5X	AMD RYZEN THREAD-RIPPER 1950X 3.4GHZ-4.0GHZ	X399 GAMING PRO CARBON AC
11.340 TL	6.564 TL	3.051 TL
BELLEK	**SSD/HDD**	**GÜÇ KAYNAĞI**
DDR4-3000MHZ C15 32GB (2X16GB) DUAL (15-17-17) 1.35V	SDD: 1TB SSD SATA 6.0GB/S (SATA3), 550-520MB/S 6TB 128MB 7200RPM SATA 6.0GB/S	1000W 80+ GOLD TAK ÇIKAR KABLOLU
2.618 TL	2.448 / 2.043 TL	1.625 TL
TOPLAM: 29.689 TL		

PIXEL



Piksel Günlükleri

Roketle Uzaya Fırlatılan Retro Fiyatları

Çok değil, bundan 2 sene öncesine kadar eBay retro oyuncular için fantastik bir mekândı. Pek çok oyun inanılmaz uygun fiyatlara bulunurdu. Aralarında Captain Tsubasa'lar, Donkey Kong'lar, Nekketsu'lar olan bir sürü orijinal GameBoy kartuşunu kargo dâhil 1 dolara (evet, yazı ile "bir") almışlığım var yahu benim. Düşünün, kargo dâhil 1 dolara açık arttırma yapılıyor ve sizden başka da teklif veren yok.

Ne olduysa bu son 2 yılda oldu. Evet, kur artışı ciddi bir problem fakat daha fenası dünya çapında retro oyunlara karşı olan talep adeta infilak etti. Öyle ki kısa süre önce açık arttırmalarda talibi bile çıkmayan oyunlar için insanlar birbirini parçalıyor artık. Bu durumun altında da "babam çok zengin benim" psikolojisi yatıyor zaten. Adam oyunun değerinin atıyorum 10 liralık olduğunu pekâlâ biliyor ama sadece parası olduğu ve almayı kafasına taktığı için 50 lira veriyor açık arttırmada ki oyun nadir bile değil. Tabii satıcı da bakıyor 10 liralık oyun için seve seve 50 lira verecek alıcılar tonla var, "o zaman niye fiyatını arttırmıyorum ki" diye yükleniyor yüklenebildiği kadar. 3-4 sene önce aldığım oyunlara verdiğim parayla şu an teklif edilen paraları görünce dimağım duruyor yeminle. İyi ki o zaman almışım, yoksa şu anki koleksiyonumun dörtte birini bile toplayamazdım herhalde.

Hâlbuki bu işin kültüründe parayı masaya vurmak değil, istediğin bir oyunu sabırla uygun fiyata bulmaya çalışmak, bu esnada da yeni insanlarla tanışmak, onca verdiğin emeğin ardından rafına gururla koymak yatar. Simidin 1 lira olduğunu bilip "bana ne, benim param var" diye gidip 5 liraya alıp bir de bununla gurur duyuyorsunuz, retro piyasası artık buna dönüştü işte. Bunu dile getirdiğim zaman da "lüks tüketim bu, saçma bir durum yok" gibisinden tepkiler alıyorum yeni yetme çocuklardan. Yani adam diyor ki sen benim için uğraşma, ben seve seve değerinden daha yükseğini harcarım.

Her zaman dediğim gibi, sektörü gene oyuncular katlediyor anlayacağınız. ■ EMRE S.



KONSOL

MY VISION

Pek de geniş sayılmaz

Konsol tarihi gerçekten de ilginçliklerle dolu. Zira eski konsolların listesine ve rekabetin boyutuna bakınca şimdi sadece üç konsolun kalmış olması çok acayip bence. Gerçi eski firmalarda da garip bir cesaret varmış doğrusu. Zira Nichibutsu hiçbir zaman oyun sektörünün en ön sıralarında yer alan bir firma olmadı, hayır rekabet bu kadar yamanken konsol yapmak sizin neyinize?

Yürek yemiş Nichibutsu'nun ilk (ve de son) konsolu olan My Vision, 1983 yılında sadece Japonya için piyasaya çıktı. Lakin konsol bir video oyunu konsolu olsa da ilginç şekilde sadece masa oyunlarını oynatacak şekilde tasarlanmıştı. Zaten bir joystiği falan da yoktu. Oyuncular oyunlarla birlikte gelen özel kaplamaları konsolun üzerinde yer alan klavyenin üzerine oturtuyor ve oyunları bu tuşları kullanarak oynuyordu.

Peki, ne kadar başarılı oldu My Vision? Açıkçası hiç! Zira 1983 yılı aynı zamanda oyun tarihini kökten değiştirecek olan Famicom'un da piyasaya çıkışı anlamına geliyordu ve Famicom'un piyasaya sürülmesiyle beraber My Vision gibi pek çok konsol kısa süre içinde tarumar oldu. Birkaç ay süren ömrünün ardından da Go, Hanafuda, Reversi, Mastermind, Shimeshougi ve Mahjong'tan oluşan topu topu 6 oyunluk kütüphanesiyle yarışa veda etti.

Şu an piyasada çalışır halde bir My Vision bulmak pek mümkün değil, zira ebay'deki tek örneği de 1000 dolara satılıyor. Gerçi böyle bir ekonomide My Vision'a gömecek o kadar paranız varsa ne demeliyim bilmiyorum. ■ EMRE S.



PIXEL YAZITLARI

HUGO'NUN KÖKENLERİ

Ve Tolga Gariboğlu'nun Ölümsüzlük Sırrı

Türk oyunculuk tarihinde en önemli yere sahip oyunlardan biri kuşkusuz Hugo'dur. Çocukluğu 90'larda geçmiş olan arkadaşlar bana hak verecektir, yıllarca süren TV programları, dergiler ve hayran kulüpleri içeren bir fenomendi çünkü. TV programına yetişmek için okul çıkışında eve depar atılır, ertesi gün de sonu gelmeyen muhabbetleri yapılırdı. Programın kendisiyle özdeşleşen ve asla yaşlanmayan Tolga abimizi de unutmamak lazım tabii. Peki tek dişi kalmış kahraman Hugo'nun kökenleri nereye dayanıyor?



Yıllarca Hugo'nun aslında Türk yapımı olduğu konuşuldu ama işin aslı öyle değil. Hugo orijinalinde Danimarka yapımı arkadaşlar ki tasarımını da trollerin kötülüğe karşı savaştığı İskandinav mitolojisinden alıyor. 1987 yılında bir TV yapımcısı olan Ivan Sølvason'un aklına interaktif bir TV şovu yapmak geliyor ve bu fikir üzerinde çalışmaya başlıyor. Cadı Scylla (bizdeki adıyla Sila)'ya karşı savaşan troll Hugo'nun tasarımı tamamlandıktan sonra bir Amiga bilgisayar üzerinde vektör çizimlerle oyun tamamlanıyor. Telefon sinyallerini gecikme olmadan komutlara çeviren özel bir bilgisayar yardımıyla oyun izleyicilere oynatılabilir hale getirilince de TV programı 1990 yılında Danimarka'da yayın hayatına başlıyor.

Zamanı için oldukça sıra dışı olan bu programın ülkede müthiş bir başarı kazanmasının ardından da pek çok ülkeden programı yayınlayabilmek için talep geliyor ki başvuran ilk ülkelerden biri de biziz. Programın Türkiye'deki yayın haklarını 1993 yılında şu an hayatta olmayan Kanal 6 alınca bizlerle de buluşuyor ki ülkemizde beklentilerin bile üzerine bir başarı ve ilgi görüyor. Tabii Danimarkalılar bizim hâlâ çevirmeli telefonlar kullandığımızdan bihaber olduğundan biraz sıkıntı çektik ama olsun.

Programı izleyen arkadaşlar hatırlayacaktır, oyunlar arasında Tolga abiyle Hugo muhabbet ediyor ve Hugo'nun mimikleri de gayet konuşmaya uygun şekilde oynuyordu, adeta canlı gibiydi. Peki oyunların teknolojisinin hayli sınırlı olduğu bu dönemde nasıl oluyordu bu? Bunun için de motosiklet kaskına benzer ve hareket algılayıcı teknoloji içeren bir ekipman kullanmışlar. Hugo'yu seslendiren arkadaş kaskı takıyor, kask sesini mikrofon ile aktarırken sensörler de mimiklerini de grafik olarak ekrana aktarıyor. Biz de TV karşısında aklımızı yitiriyoruz tabii. Gelgelelim teknolojinin ilkelliği yüzünden ara sıra Hugo'nun suratının çarpıldığı ve Tolga abinin gülerek "Hugo sen istersen biraz dinlen" dediği anlar da olurdu öte yandan.

Sonuç olarak dönem dönem ara verse de 2005 yılına kadar toplam 4 farklı kanalda yayında kaldı (sırasıyla Kanal 6, Show TV, Cine 5 ve ATV) Hugo. Lakin zamanla oyunların teknolojisinin yükselmesi sonucu gördüğü ilgi giderek azaldı. Çağa ayak uydurmak için çıkardıkları yeni üç boyutlu oyunlar da pek tutmadı zaten. Şu an marka pek aktif olmasa da yakın zamanda bir filmi yapılacak deniyor ama göreceğiz bakalım.

Tolga abinin ölümsüzlük sırrı mı? O da tıpkı programda gerçekten küfür edilip edilmediği meselesi gibi sonsuza kadar gizemini koruyacak anlaşılan... ■ EMRE S.

The Elder Scrolls III MORROWIND

KAHRAMANINI BEKLEYEN KEHANET

NOYAN AKATLI

Oyun tarihi boyunca görüp görebileceğiniz en etkileyici açılış videolarından biriyle girişi yaparken, oyun başlangıcına da aynı şekilde etkileyici, merak uyandırıcı halini korur, "Kadim Yazıtlar" serisinin üçüncüsü olan *Morrowind*. 2003 yılının ilk çeyreği olmalı, tamamen meraktan dolayı satın aldığım, Ekşi Sözlük'te okuduğum olumlu - olumsuz yorumlarla kendisine karşı merak duygumun daha da arttığı *Morrowind*'i bilgisayara yükledikten sonra, "Yeni Oyun"a tıkladığım anda iki yıl boyunca farklı dönemlerde, farklı karakterlerle toplam üç yüz saat kadar süreyi gömeceğim, iki - üç sefer ana öyküyü bitirip onlarca "plug in"ini keşfedeceğim, "Yılın Oyunu" sürümüyle ek paketlerinde de kendimi kaybedeceğim, o ana kadar çok da alışık olmadığım renkli, karmaşık, kendine özgü bir düzeni olan bir dünyaya adım attığımdan habersizdim. Çok da iyi tanımadığım "aksiyon kısmı ağır basan RYO" türü de gönlümdeki tercih listesinin en üst sıralarında değildi doğal olarak.

Çok kişi öldü, bir tek kişi sağ kaldı

Yöneteceğimiz karakterin gözünden gördüğümüz kâbus - sanrı karışımı görüntülerin, oyun boyunca karşılaşacaklarımızın, üstesinden gelmeye çalıştığımız mistik görevlerin kısa, kabataslak bir özeti olduğunun farkında değildim henüz. Açılış ekranının hemen başındaki "bütün büyük olaylar bir kehanet ile başlar, bu olayların gerçekleşmesi için bir kahramana ihtiyaç vardır" alıntısını ancak ikinci, üçüncü oynayışlarımda fark edecektim. Daha sonra, üçüncü dönemde doğmuş, bir şekilde hapse mahkûm edilmiş bir kişinin aslında seçilmiş kişi olduğu şeklindeki sözlerle kehanetin ne olduğu konusunda bir fikir sahibi oluyordum, merak duygusu daha da artıyor, nasıl gizemli bir atmosfere gireceğimin heyecanını yaşamaya başlıyordum. Ana karakterimizin gemiden iskeleye ayak basışı anında uçsuz bucaksız, bol etkileşimli, anlık olaylarla zenginleşen dünyaya da adım atıyordum. Henüz karakter yaratma ekranında, imparatorluk görevlisinin sorularına verdiğimiz cevaplardan veya tamamen kendi istediğimiz sınıfı, başlangıç yeteneklerini seçişimiz bir saate yakın bir süreye mâl olabiliyordu, kopmaya yavaş yavaş alışacağım gerçek dünyada. Seviye atladıkça "bir puan konuşma yeteneğine mi verseydim keşke, sessiz ilerlemek de önemli, yoksa kilit açmaya mı puan ayırsaydım" diye oyun dışında da dakikalarca zihnimi meşgul edebilen, sürükleyici bir yapıdan söz ediyorum.

Kitaplar, yolculuklar ve anılar

İlk karakterimi, büyü gücüyle tanınan, narin insan Breton olarak açtığımı ve kılıç kalkanla yakın dövüşe dalma yanılgısına düştüğümü hatırlıyorum. Yetenekler diğer *TES* oyunlarında olduğu gibi kullandıkça arttığı için her ırktan her türde karakterle oynamak mümkün olabiliyordu gerçi ama sağlık, dayanıklılık, uzun - kısa kılıç yetenek düzeyleri düşük olması nedeniyle, başlangıçta Breton, High Elf (Altmer) gibi büyücülüğe meyilli ırklar fiziksel kavgalarda biraz sorunlu oluyordu haliyle. Bir de ilk görevimi Savaşçılar loncasından (Fighters Guild) almıştım, fare temizliğinin ardından madende saklanan, eşkıyalığa bağlamış iki eski madenciden kazma kürekle yenilen dayaklar Breton karakterimde iksirlerden sonra bile görünebilen yara izleri bırakmıştır. Tabii bu görevden önce, bir saatten fazla süren karakter yaratmanın ardından gelen, başlangıç noktamız Seyda Neen'den ana öykü görevi alacağımız ilk büyük kasaba olan Balmora'ya kadar, zorunlu olarak yapılan yolculuk kısmı var ki, oyun anılarım arasında en gergin, heyecanlı ilerleyişlerin başında gelir halen. Zaman ilerledikçe *Morrowind* dünyasındaki güneş de hareket ediyor, dağ - nehir manzaralarıyla fazla oyalanırsak, ismini - işlevini bilmediğimiz bitki ve çiçekleri toplamaya kalkarsak karanlık basıyor, bir kısmı doğrudan tepemize çökmeye hazır hayvansı yaratıklar ne zaman nereden çıkar tedirginliği giderek artıyordu. Yol ayrımlarındaki tabelalarda "Balmora" yazısını gördükçe gelen rahatlama hissini hatırlarım bir de tabii.

Başkent konumundaki Vivec şehrindeyse, yokuşlardan aşağı depar atıp zıplayarak akrobasi ve atletik yeteneklerini geliştirdiğimi öğrenmiştim. Yetenek seviye aldıkça çıkan "ıvaa" ses efekti de halen kulaklarımdadır, epik senfonik ezgiler eşliğinde. Gene Vivec'ten bir anı; bir yan görevde komşu "ada şehircik"lerden birinde bulunan bir NPC'den bir yüzüğü "tahsil etmem" gerekiyordu. NPC yüzüğü vermeye gönüllü olmadı, yankesicilik yeteneklerim de "Nöbetçiler!" nidasıyla sonuçlanınca, seviye atlayıp, deneyim puanlarını sessizlik ve yankesiciliğe inatla yatırarak yedi - sekiz saat gibi bir süre sonunda yüzüğü aşırmayı başarmıştım. Görev veren NPC de ayrı bir dolandırıcı çıkmıştı diye hatırlıyorum, *Morrowind*'de dürüst, sözünün eri NPC bulmak Azeroth'ta elektrikli motosiklet bulmak kadar zordu ne de olsa.

Oyun içinde bulunan kitapları okumak da, yetenek artışı dışında, ilginç ve özgün bir deneyim sunuyordu oyuncuya. Fazlasıyla ayrıntılı anlatılmış tarihten, efsaneye dönüşmüş olaylardan söz eden satırları okudukça, ana öyküyü, içinde bulunduğumuz dünyadaki rolümüzü daha iyi anlayabiliyorduk.

Günümüz itibarıyla şanslı bir nostaljik efsaneden bahsettim bu ay. Şanslı yönü, makul bir ücret karşılığı alıp orta, hatta düşük seviye donanımlarla bile rahatça oynama olanağının bulunması. Buraya kadar okuduysanız ve Steam'de *Morrowind*'i aratacaksanız şimdiden son uyarımı yapayım: En az yüz saatliğine diğer oyunlarınıza ara vermeyi göze alın. Ayrıca, ilk bölgede gezinirken kafanıza gökten büyücü düşebilir!







Skywind

Oyuncu topluluğu tarafından geliştirilen, kapsamı son derece geniş ve ilgi çekici bir mod Skywind. Morrowind'i Skyrim grafikleri, arayüzü, mekanikleriyle oynamak mümkün olacak. Skyrim ile Morrowind Game of the Year'a sahip olmak gerekiyor bu dikkat çekici modu denemek için. Tam sürümünün çıkış tarihi kesin belli değil ancak güncellemeleri sosyal medyadan takip etmeye ve beklemeye değer gibi görünüyor.

Tribunal ve Bloodmoon

Tribunal, Kasım 2002'de çıktı. Suikastçılar loncası olan Dark Brotherhood, yanımıza alabileceğimiz kiralık asker veya evcil hayvan gibi özellikler getirdi. Bu arkadaşların en büyük faydaları, karakterimizin taşıyamadığı eşya ve ıvır zıvır yüklenebilmeleriydi. Mournhold, Almalexia adlı şehirde, loş yeraltı dehliz ve tünellerinde geçiyordu görevlerin büyük kısmı. Haziran 2003'te çıkan Bloodmoon'sa, Solstheim bölgesini, kurtadam ve vampir gibi doğaüstü yaratıkları, East Empire Company grubu görevlerini ekledi oyuna. Haritanın kuzeyinde yer aldığı için soğuk ve karlı mekânlarda serinledik bol bol. Toplam 80 saatten fazla oyun süresi vaat eden iki ek paket de, Morrowind: Game of the Year sürümüne dâhil.

Neden Efsane Oldu?



YETENEK SİSTEMİ

Bunca yıl sonra yirmiden fazla diye aklımda kalmış, tam yirmi yedi yetenekmiş. Oblivion ve Skyrim'de epeyce düşmüştü yetenek sayısı. Yakın dövüşte balta, mızrak; büyüde conjuration, restoration, enchant gibilerini hatırlıyorum. Oblivion'un aksine, düşük seviyelerde zor ve yavaş gelişen yetenekler, ileri seviyelerde hızlı şekilde artıyordu. Sadece değişik yetenekleri denemek, yükseltmeye çalışmak için keşfe, ava çıkmak bile fazlasıyla keyif veriyordu oyuncuya. Özelliklerini istediğiniz gibi ayarlayabileceğiniz büyü yapımı ve eşya efsunlama olanağı da vardı ayrıca. Mağarasındaki hazine sandığını namusu gibi koruyan, 10. seviye, baltalı Nord eşkıyasını pataklamak için seviye atlamak, başarma hissini yeterince tatmin ediyordu. Oblivion'la gelen "level scaling" sisteminin olumsuz tepki alması bu tatmin hissini ortadan kaldırdığı içindir, ne yazık ki.

AÇIK DÜNYA

Gezerek keşif yapmayı teşvik eden uçsuz bucaksız harita. Farklı, birbirine benzemeyen coğrafi yapılar; bataklıklar, dumanlı dağlar, rutubetli deniz kıyıları, yeşil yaylalar, her an her yerden çıkabilecek masalsı, uçan kaçan yaratıklar, haydut ini veya terkedilmiş halde mağaralar, madenci kasabaları, ticaret merkezleri, kozmopolit limanlar, askeri garnizonlar ve sayamadığım bir dolu yaşayan mekânla dolu, gerçek anlamda açık bir dünya. Bu dünyada iksir yapmak için bitki toplamak, silah - giysi vd. efsunlamak için avladığınız yaratıkların ruhlarını biriktirmek, daha güçlü eşyalar için mağara - zindan - harabe ve dehlizleri talan etmeye girişmek gibi önceden planlamadığınız, anlık gelişen olaylara kapıldığınız sürece içerisinde zaman - mekân duygusunu kaybedebileceğiniz bir dünyaya sahipti Morrowind. Ek paketlerden Tribunal ile gelen Mournhold şehriyle kapalı, karanlık tünel benzeri yerler, Bloodmoon'un Northeim bölgesiyle de soğuk, karlı yaylalarda uzun süreli keşifler, görevlerle daha da genişler bu fantastik dünya.

MÜZİKLER VE SESLENDİRME

Icewind Dale ve Total Annihilation gibi oyunların müziğini yapmış Jeremy Soule tarafından bestelenmiş müzikler, oyunun o gizemli ve destansı havasına uyum sağlıyor ve büyük katkı veriyordu. Orijinal müziklerinin kırk dakikayla kısıtlı olması sorun yaratıyordu gerçi, belki de o nedenle birkaç yüz saat oynadığım oyunun müzikleri yıllardır kulağımda. Müzikleri baştan sona, masa başında çalışırken, yemek yerken, her an dinleyebileceğiniz kalitededir. Irklar ayrı ayrı seslendirilmişti, Nord kadın NPC'lerde TV dizisi Wonder Woman'dan Lynda Carter görev yapmış örneğin. Bunca yıl sonra bile, şöyle hafif kısık, genizden bir sesle "Muthsera" diyerek, karşınızdaki kişinin Morrowind oynayıp oynamadığını anlayabilirsiniz.

GENİŞ İÇERİK

Keşfedilmeyi bekleyen açık dünyanın genişliği ve aldığınız, sebep - sonuçları, yapıları birbirinden farklı görevler, ana öykünün getirdiği merak duygusu, yetenekleri geliştirmeye çalışmak yeterince zengin içerik sunmaktadır zaten oyuncuya. Bir de şehirlerde, kütüphane, büyücülerin çalışma odaları, antik mezarlar, hatta sahaf dükkânları gibi yerlerden bulacağınız kitapları okumaya kalkarsanız, içeriğiyle iddialı birçok yapımdan çok daha renkli, ilginç, sağlam temelli bir lore'la karşılaştığınızı fark edersiniz. Morrowind'den kalma oyun içinde kitap okuma alışkanlıkları nedeniyle, TESO'da görevleri tamamlamayı unuttuğumu hatırlarım. Oyuncu yapımı plug-in'ler, mod'lar ve iki hiç de azımsanmayacak büyüklükteki ek paketin getirdiği ilave içerik de cabası.

GÖREVLER

Yan görev çeşitliliği yeterli, görevlerin özü anlamlı ve belli öykülere dayalıydı. Güvensizliğin tavan yaptığı Morrowind dünyasında, alacak verecek meseleleri, kayıp aile mirasları, loncasına ihanet etmiş üyeler, keşif sırasında kaybolmuş izciler, gizli mektuplar taşıttıran bir sürü siyasi, ticari grup. Gizemi kademe kademe açılan ana öyküyü, savaşçı - büyücü - hırsız - suikastçı loncalarını, zengin ve soylu hanelerin görev zincirlerini de sayarsak, açık dünyayı boş verip, sadece görevlere odaklanarak bile oyunun içinde birkaç yüz saat kaybolmuşçasına koşuşturmanız olasıdır. Kıyıda köşede, ıssızlığın ortasında bile yardım isteyen, bazen doğrudan saldıran, bazen de meydan okuyan birileriyle her an karşılaşabilirsiniz. Görevlerden sıkıldığınızda, mağaralara hapsedilmiş köle Khajit'leri, Argonian'ları kurtarmak, haydutları dövüp soyup soğana çevirmek, haritanın her köşesine ulaşmak gibi kendinize ait amaçlar peşinde koşmanız da mümkündür Morrowind deneyimi boyunca.

SÜRPRİZ YUMURTALAR VE TEKNİK ÖZELLİKLER

Teknik deyince, bug'ları meşhurdur halen, ama ilk çıkışına göre büyük kısmı temizlenmiş haldedir Game of the Year sürümünde, doğal olarak. İsteğe göre, birinci veya üçüncü gözden oynanabilmesi, kamera açılarının fareyle rahatça ayarlanabilmesi, on beş – on altı yıl önce, dikkat çekici ve işlevsel özelliklerdi. Modlanabilir yapısı sayesinde, hayal gücünü zorlayan mod ve plug-in'leri deneme fırsatımız da oldu. Final Fantasy'den, Indiana Jones'a, yapım aşamasındayken hayatını kaybeden forum üyelerine kadar bir sürü de sürpriz yumurta serpiştirilmiştir Morrowind'e. Çokoyunculu moddan, ejderhalardan, lich'lerden söz eden kedi adam "Yalancı M'aiq"i ve tüccar yengeci hatırlarım halen. Devasa, kasvetli dünyada hissettiğimiz yalnızlığı bir ölçüde azaltan, sevimli ayrıntılardır hepsi de.

SEN BU OYUNU BİLMEZSİN



DARK STONE: EVIL REIGNS [PC/PS1]

Her başarılı oyun markası her sisteme nasip olmasa da illa ki bir türevi vardır. Playstation'cıysanız Zelda oynayamazsınız ama onun yerine Alundra vardır mesela. Fare kullanarak oynaması daha ideal olan Diablo tarzı oyunlar da pek yoktur ama onun yerine de Darkstone oynayabilirsiniz (gerçi PS1'de ilk Diablo var ama çaktırmayın).

Tahmin ettiğiniz gibi Darkstone bir dungeon crawler arkadaşlar, değişen zindanlarla da biraz roguelike sosu katılmış üzerine. 8 farklı karakter sınıfından istediğimizi seçerek karakterimizi yaratıyoruz ki dönemin az sayıdaki oyununda görebileceğimiz genişlikte bir çeşitlilik bu. Oyun mekanikleriyse Diablo'yu andırıyor ciddi şekilde. Ama adamlar oynanışı PS1'e bir tık daha uygun bir şekle getirmişler tabii, o yüzden joypad'le oynaması garip ya da yetersiz gelmiyor insana. Ayrıca türün o yıllardaki ağırlıklı olarak sprite grafikli oyunlarının aksine üşenmeden tamamen üç boyutlu poligon grafikli bir dünya yaratmışlar.

Tabii oyun gizli bir cevher olsa da eksileri de yok değil. Bahsettiğim üç boyutlu dünya aynı zamanda uzun yükleme süreleri de demek. Bir de oyunun zorluğu oldukça kısa süre içerisinde adeta arşa atlıyor ve bir önceki zindanda terör estirirken birden mazluma dönüşüyorsunuz, o yüzden biraz seviye kasmak gerektiriyor. Lakin hakkını vereyim, oynanış hayli zevkli olduğu için bu kimileri için bir sorun teşkil etmeyebilir.

Zamanında fena notlar almasa da neredeyse hiç satılmadı Darkstone. Gelgelelim internetin yaygınlaşmasıyla zaman içerisinde oyuncular tarafından gerçek değeri fark edildi ve 2014 yılında bir yeniden yapımı bile çıktı. O yüzden ister PC'sine, ister PS1'ine, ya da o kadar retro kafalı değilseniz yeniden yapımına da bir bakabilirsiniz. Türe meraklıysanız keyif alacağınızı düşünüyorum, ben zamanında PS1'de hayli eğlenmiştim. ■ EMRE S.

SEN BU OYUNU BİLMEK İSTEMEZSİN

HOME ALONE 2: LOST IN NEW YORK [NES/GAMEBOY]

Farkındayım, aynı konulara ve döneme inatla geri dönüyorum ama zihnimde nasıl yaralar açtığını siz anlayın artık. Kırtasiyecilerin Famiclone kartuşu sektöründe tek lider olduğu dönemlerde kırtasiyeye gidilir, kasadaki dayının ruh haline göre maksimum 2-3 kaset şöyle bir denenir, daha da şanssızsan kartuşun üzerindeki resme göre oyun seçilirdi ki genellikle resimlerin oyunlarla uzaktan yakından ilgisi olmazdı zaten. İşte böyle bir günde geçmişti elime bu kahrolasıca oyun da. Kapağında çocukken en sevdiğim filmlerden birinin adı yazıyor falan, dışı böyleyse için nasıldır kim bilir.

Oyunumuz otel kisvesi altındaki sürreal bir dünyada geçiyor. Ancak bir uyuşturucu kafasında deneyimleyebileceğiniz kadar büyük bir otelde koşturup duruyorsunuz. Bu esnada da size bavullar, süpürgeler, şamdanlar ve türlü türlü eşyalar saldırıyor. Bunların da dizlerinizin üzerinde kayarak ya da zıplayarak kurtulursanız da bu sefer peşinize bilumum yaşlı teyzeler, garsonlar, dükkân sahibi dayılar takılıyor, size tekme-tokat girişiyorlar. Yani ufak bir çocuğun yalnız başına kaldığı bir otelde hırsızlara karşı mücadelesini anlatan bir film ancak bu kadar doğru şekilde bir oyuna aktarılabilirdi.

Hani insan düşünmeden edemiyor. Hayal etsenize, bir stüdyo dolusu bu işin eğitimini almış adam, birisi diyor ki "abi oyunda bize bavullar, vileda sopaları, beyzbol topları falan saldırsın", öteki de "tamam abi, süper fikir" diyor ve oturup hep beraber kodluyorlar. Bir başkası da oyunu test edip "abi süper olmuş oyun, filmle birebir" diyor ve sevine sevine piyasaya sürüyorlar. Yeminle oyunun kendisi mi yoksa bu stüdyo ortamı mı daha sürreal buna karar veremiyorum işte.

Hani şimdi vasat bir film oyunu gördüğümüzde "öff, gene beş para etmez bir film oyunu" diye tekmeyi yapıştırıyoruz ya, o garibanlar yemin ediyorum bunun yanında Skyrim, The Last of Us, GTA 5 gibi falan kalır. Retro diyip duruyoruz ama taşı toprağı da altın değil yani, bilin istedim. ■ EMRE S.





İNTİKAM DAMAK TADINIZA GÖRE SICAK VEYA SOĞUK SERVİS EDİLEBİLİR! [DIABLO]

Tristram adlı bir kasabada garip olaylar vuku bulmaya başlar. Geceleri etrafta yaratıklar dolaşmakta, kasabanın katedralinden etrafa bir kötülük yayılmaktadır. Kendilerine macera arayan ve büyük hazinelere kavuşma hayalleri kuran çeşit çeşit kahraman da şansını dener katedralin derinliklerinde. Neredeyse tamamı için son macera olacaktır bu.

O kahramanlardan birisi olarak başlar hikâyemiz. Önce kasabadakilerle görüşür, ne olup bittiği hakkında fikir sahibi olmaya çalışırız. Sonra da dalarız mahzenlere, zindanlara. Başlarız çeşit çeşit yaratıkla mücadeleye. Adım adım açılmaya başlar hikâye. Tahmin edilenden çok daha büyük belalar, çok daha büyük bir kötülük yer etmiştir bu talihsiz kasabanın derinliklerinde.

Katedrali ziyaretlerimizin birinde, hemen girişte köylülerden birisine denk geliriz. Ağır yaralıdır. Hikâyesini anlatır yarım yamalak. Başpiskopos Lazarus'un onları boylarını aşan bir maceraya, aslında bilinçli bir şekilde tuzağa sürüklemesinin hikâyesi... Ve Butcher isimli bir yaratığın arkadaşlarını tek tek öldürmesi... Sonrasında o da son nefesini verir. Kahramanımız öfkeyle ant içer: İntikamınız alınacak!

Tekrar dalarız katedrale. Köşe bucak Butcher denen canavarı ararız. Gerçi izler nereye gideceğimizi gayet açık bir şekilde ortaya koymaktadır. Kan gölü haline gelmiş bölgeleri takip et, işte karşında duruyor Butcher'ın ini!

İnsan kasabı bu azmanla karşılaştığımızda ağzından dökülen ilk kelimeler "Taze et!" olur ve var gücüyle üzerimize atılır. Elindeki devasa satırla bizi de diğerleri gibi biçmeyi ve koleksiyonuna dâhil etmeyi planlamaktadır. Ama bilmediği şey, sorulacak bir hesap, alınacak bir intikam vardır. Et ve kemik yığını olarak gördüğü savaşçının içindeki öfkenin felaketini getirecek yegâne şey olduğundan bihaberdir Butcher. Nitekim cezayı keser, onu da diğerleri gibi geldiği cehennemin derinliklerine yollarız.

Ama intikam hikâyemiz burada bitmez. Wirt isimli bir çocuk vardır örneğin, zindanlarda yaratıkların saldırılarına uğramış ve bir bacağını kaybetmiştir. Katedralin derinliklerinde gördüklerini kaldıramayıp kendini içkiye vuran Farnham bir başka kurbanıdır kasabanın. Bu isimlerin ve daha birçoklarının kanına girmiş kişinin peşine düşeriz ister istemez: Başpiskopos Lazarus. Bütün kötülüklerin fitilini ateşleyen bizzat Lazarus'tur. Prens Albrecht'in kayboluşunun ve Kral Leoric'in akli melekelerini yitirmesinin sorumlusu odur. Herkesi zindanlara gönderip tuzağa sürükleyen odur. En önemlisi, büyük kötülüğü uyandıran bizzat odur. Dolayısıyla, içimizdeki öfkenin hedefi de artık odur. Nitekim, intikam yeminimizin tam anlamıyla yerini bulduğu an hain Lazarus'un çanına ot tıkadığımız an olacaktır.

Özetle, intikam menüsünün ara sıcağı Butcher ise, ana yemek Lazarus'tur.

ENGİN

KOPARABİLECEĞİNDEN FAZLASINI ISIRAN NİCE MACERACININ YÜKÜNÜ OMUZLARIZ MAHZENLERDE.

MEDYA

FİLM // ÇİZGİ FİLM // DİZİ // MÜZİK

SE7EN



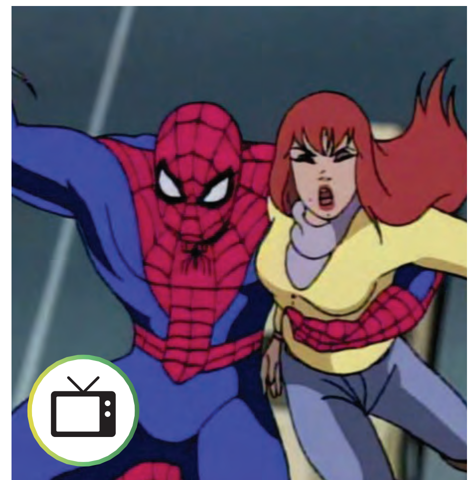


Pixel bölümü için bir filmden bahsetmem istendiğinde hiç şüphe etmeden Se7en'ı seçtim. Se7en; izleyicide bıraktığı etkisiyle, vermek istediği mesajla, oyunculuklarıyla, kamera kullanımı ve peyzajıyla bir filmden çok fazlası olmayı başaran, tek kelimeyle benzersiz bir başyapıt. Üzgünüm Fight Club ama Se7en bence yönetmen David Fincher'ın en başarılı filmi!

Brad Pitt (Mills), Morgan Freeman (Somerset), Gwyneth Paltrow (Tracy) ve Kevin Spacey'in (John Doe) oyunculuklarıyla ayrı ayrı devleştiği bu filmin konusu genel olarak dram, suç ve gizem üçgeninde gelişiyor. Film, eski çalışma bölgesine dönen, henüz çaylaklıktan çıkamamış Mills ve emekliliğine gün saymakta olan Somerset'in aynı davaya atanmasıyla başlıyor. Somerset ve Mills'i her biri Hristiyanlıkta bulunan yedi ölümcül günahı temsil eden ardı ardına işlenen cinayetleri çözmeye çalışırken izleyebileceğiniz Se7en mükemmel akıl oyunları, sahnelere serpiştirilen ipuçları ve bol miktarda yanlış yönlendirmeleriyle izleyicileri şaşırtmayı başarıyor. Filmin sonundaysa bir fikrin ve kaybın insana neler yaptırabileceğini Brad Pitt'in mükemmel oyunculuğu eşliğinde gösteriyor.

Son olarak, filmi izleyenlere de gözden kaçırmış olabilecekleri küçük bir ayrıntıdan bahsetmek istiyorum. Tracy ve Mills'in filmin başında uzanarak konuştukları sahnede Tracy Mills'e 'Serpico' diyor. Serpico adlı filmde, Al Pacino yozlaşmış bir ortamda dürüst olmaya çalışan Frank Serpico karakterini canlandırıyordu. Tracy, bu şekilde Mills'in bütün karakterini ufak bir göndermeyle açıklıyor. Böyle küçük ayrıntılarla dolu Se7en'ı her izlediğinizde aynı hazzı yaşayabileceğinize emin olabilirsiniz. **BURAKHAN**

SPIDER-MAN: THE ANIMATED SERIES





Biliyorum Oyungezer'in bana ayrılan satırlarında bugüne kadar birçok kere "biz çocukken" geyiği döndürdüm; ama bir defalık daha affınıza sığınıyorum: Bayanlar baylar, işte karşınızda 90'larda büyüyen pek çok çocuğun en sevdiği süper kahramanın Spider-Man olmasına vesile olan, kolay kolay hafızalardan çıkmayacak güzide eser, Spider-Man: The Animated Series!

Türkiye'de Fox Kids kanalında yayınlanan 65 bölümlük dizi, esasen The Amazing Spider-Man çizgi roman serisinden uyarlamaydı. Peter'ın halihazırda örümcek güçlerini kazanmış olduğu ve Daily Bugle'da yarı zamanlı serbest muhabirlik yaptığı dönemde geçen seri, örümceğin en baba düşmanlarından olan Kingpin, Hoggoblin, Yeşil Goblin, Venom, Dr. Ahtapot gibi pek çok tanıdık simayı sahnesinde ağırlıyordu. Şahsen benim o zamanlar en sevdiğim şeylerden biri de, The Punisher, Blade, Daredevil, X-Men ve Kaptan Amerika gibi diğer Marvel kahramanlarının olaylara dâhil olup Spidey'e yardım etmeleriydi. Hatta Daredevil'ı ve gerçek kişiliği Matt Murdock'ı o kadar benimsemiştim ki, o yaşta gene hayranlık beslediğim başka bir sima olan Duke (Duke Nukem: Time to Kill) ile aynı kişi olduğunu iddia ediyordum manyaklık derecesinde. İkisi de sarı saçlı ve gözlüklü ya ahaha (sekiz yaşındaydım, vurmayın). Bu arada ilginç bir detay: Örümceğimizi bu diziyle tanıyanlar Gwen Stacy'nin kim olduğuna dair asla fikir sahibi olamadı; zira yapımcılar o dönem Stacy'nin malum sonu sebebiyle ona projede yer vermek istememişler. Bu yüzden bizim nesil için Mary Jane'nin yeri ayrıdır. **İHSAN A.**



DEADWOOD

Red Dead Redemption 2'nin çıkışı yaklaşıyor. Kaliteli western yapımların nadiren çıktığı bir dönemdeyiz, dolayısıyla birçok oyuncu western temasıyla alakasız bir halde, veya iyi ihtimalle alakası geçmişte kalmış bir halde girecek oyuna. Ben derim ki böyle yapmayın, kendinizi yavaş yavaş havaya sokmaya başlayın. Oyundan alacağınız keyif kat kat artacaktır. İlk adresiniz tabii ki The Good, the Bad and the Ugly. Onun ardından bir de Unforgiven patlatın derim. Biraz daha modern bir şey izleyin sonra, 3:10 to Yuma kaliteli filmdir mesela, onu tavsiye ederim. Baktınız mevzu sardı, efsane HBO dizisi Deadwood'a dalmazsanız vururlar.

1800'lerin sonunda bir altın madeni kampı olan Deadwood'un her telden kanunsuz kişiyi kendine çekmesi, bu kanunsuzluk içinde bir düzen tutturulmaya çalışılması ve Deadwood'un yavaş yavaş gerçek bir kasabaya dönüştüğü dönem birçok ünlü Vahşi Batı figürünün çıktığı, çok fazla esere ilham kaynağı olmuş, gerçekten yaşanmış bir dönem. Dizi o kasabanın sertliğini, pisliğini dibine kadar yaşatıyor. Zaten HBO'nun Game of Thrones, Oz gibi dizilerini izlediyseniz ne demek istediğimi anlayabilirsiniz. Yine de Deadwood'un en üstün yanı inanılmaz diyalog yazımı. Gerçekçi mi? Değil. Ancak her cümle aşırı zekice, aşırı komplike ve müthiş bir edebi zevk veriyor. Bir tek Game of Thrones'un ilk sezonlarından bu derece büyük bir edebi keyif almışlığım var. Edebi derken cafcaflı kelimeler falan değil tabii kast ettiğim, her yaşanan diyaloğun yazımındaki zekâya ayrı ayrı hayran kalmanızdan bahsediyorum. Yoksa dizinin kendisi gibi dili de gayet leş. İstatistik konuşsun: Dizide toplam 2.980 kere fuck kelimesi geçiyor ve bu da dakikada ortalama 1.56 fuck demek.

Çok da ekstradan övmeye gerek yok zaten. Araba dolusu Emmy, Altın Küre vs. kazanmış bir dizi Deadwood. Özellikle "kötü" karakter Swearengen'i canlandıran Ian McShane'e ödül yağmış, adamı izlemeniz lazım.

Yalnız 3 sezonluk dizinin dünyanın en sinir bozucu finaline sahip olduğunu da not edeyim. Bütün nefretler tepeye çıkıyor, uzlaşma çabaları bir kenara bırakılıyor, saflar belirleniyor ve… hiçbir şey olmuyor. Ecnebilerin "anti climatic" dedikleri finalin tanımıdır Deadwood'unki. Aslında 2 filmle tamamlanması düşünülmüş dizinin ama bu da bir türlü gerçekleşmemiş. Ancak kimsenin umudu kalmamışken yıllar sonra final filminin geleceği duyuruldu. Çekimler bu yıl başlıyor, dizinin 12 yıl sonrasında geçecekmiş. Milyonların duası gerçek oluyor yahu resmen! ■ ÖMER



VOLBEAT

GUITAR, GANGSTERS & CADILLAC BLOOD

Bazı müzik albümleri hayatınıza doğru zamanda ve özel bir anınızda girer. O an şeytanla bozulmaz bir anlaşma yapmış gibi ruhunuzu o albüme teslim edersiniz ve bilirsiniz ki hayatınızın geri kalanında ne zaman o albümü dinleyecek olsanız aranızda hep duygusal bir bağ olacaktır. Marmaris kışları gökyüzünü boydan boya kaplayan gri bulutlar ve onlardan süzülen durmak bilmeyen yağmur damlalarıyla oldukça melankoliktir. Böyle bir günde başıma kapüşonumu geçirip sahilde yürümeye çıkmıştım. Kulaklıklarımı kulağıma tıkıştırdım ve Volbeat'in yeni albümü Guitar Gangsters & Cadillac Blood'u dinlemek için mp3 çalarımın "oynat" tuşuna bastım. End of the Road adlı kısa girişten sonra Guitar Gangsters & Cadillac Blood adlı şarkı sanki büyülü başka bir boyuttan akarak kulağımdan geçti ve her notasını beynim resmen emdi. O an ne düşündüğümü çok iyi hatırlıyorum, "Lütfen albümün geri kalanı da bu kadar güzel olsun!" diye kendi kendime yalvarmıştım. Dileklerim gerçek oldu çünkü son parçaya kadar albüm daha fazla tat vererek bitti. Bittiğinde, yağmurun altında durup hafifçe gülümsediğimi hatırlıyorum. "Ömürlük albümler" dediğim çok zor bulunan değerli taşlardan birini keşfetmiştim.

Volbeat Danimarkalı bir Heavy Metal grubu. Grubun vokali olan Michael Poulsen'in ustaca yönettiği sesi bana birden fazla sanatçıyı anımsatır. Elvis Presley, Glenn Danzig ve James Hetfield gibi ses tınıları çok farklı uçlarda olan sanatçıların seslerini aynı bir bukalemun ustalığıyla kullanıyor Poulsen. Hatta Volbeat'e bu yüzden kendi aramızda Elvis Metal deriz. Elvis'in Johnny Cash'le metal müzik sayesinde buluştuğunu albümü dinledikçe iliklerinizde hissediyorsunuz. Bu albüm çıktığında grup Danimarka listelerinde tamı tamına 35 hafta birinciliğe oturdu. Bana 2000'lerde çıkmış en iyi filmi sorun günlerce düşünürüm ama albümü sorarsanız tereddüt etmem. ■ NURETTİN

Oyungezer

SAYI: 131- 2018/09

ISSN: 1307-8933

Genel Yayın Yönetmeni (Sorumlu)
C. Serpil Ulutürk, serpil@oyungezer.com.tr

Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL

İmtiyaz Sahibi
Ateş Uluç, ates@oyungezer.com.tr

Yayın Koordinatörü
Tuğbek Ölek, tugbek@oyungezer.com.tr

Yazı İşleri Müdürü
Ömer Akdağ, omer@oyungezer.com.tr

Editörler
Eren Eryürekli, eren.e@oyungezer.com.tr
Eser Güven, eser@oyungezer.com.tr
Tarık Kaplan, tarik@oyungezer.com.tr

Görsel Yönetmen
Gizem Sedef, gizem@oyungezer.com.tr

Serbest Yazarlar
Ali Sezgin, ali@oyungezer.com.tr
Ares Aybar, ares@oyungezer.com.tr
Buğra Özkan, bugra@oyungezer.com.tr
Can Arabacı, can@oyungezer.com.tr
Ege Sağın, ege@oyungezer.com.tr
Emre Sümer, sumer@oyungezer.com.tr
Hazal Çamur, hazal@oyungezer.com.tr
İhsan Can Asman, ihsana@oyungezer.com.tr
İpek Atam, ipek@oyungezer.com.tr
M. İhsan Tatari, ihsan@oyungezer.com.tr
Merve Akman, merve@oyungezer.com.tr
Noyan Akatlı, noyan@oyungezer.com.tr
Nurettin Tan, nurettin@oyungezer.com.tr
Onur Kaya, onurkaya@oyungezer.com.tr
Sabri Erkan Sabancı, sabri@oyungezer.com.tr
Yasin İlgün, yasin@oyungezer.com.tr
Yiğit Tezcan, yigit@oyungezer.com.tr

Katkıda Bulunanlar
Burakhan Balta, Engin Vural, Erkut Altındağ, Gülhis Canpolat, Pozan Erten

Web Geliştirme
Raşit Ulçay, rasit@oyungezer.com.tr

Reklam İletişim
Tel: 0216 465 98 50

İllüstrasyonlar
Yusuf Ustaoğlu, www.mavikam.net

setimedia

SETİ YAPIM VE YAYINCILIK Hizmetleri San. Tic. Ltd. Şti.
Adına Sahibi: Ateş Uluç

Yönetim Yeri:
Göksu Evleri Ihlamur Cad. No13-B15A
Anadolu Hisarı / İSTANBUL
Tel: 0216 465 98 50
Fax: 0216 465 98 52

Basıldığı Yer:
Turkuvaz Haberleşme ve Yay. A.Ş.
Akpınar Mah. Hasan Basri Cad. No 4 SANCAKTEPE / İST
VD. BOGAZİÇİ KURUMLAR V. NO 871 045 8722

Basıldığı Tarih: 1 Eylül 2018
Dağıtım: TURKUVAZ Dağıtım Pazarlama A.Ş.
Yayın Türü: Yaygın, süreli, aylık



Küçük bir rica...
Oyungezer'lerinizi biriktirmiyorsanız çöpe atmayın. Eğer sizden sonra okuması için verebileceğiniz kimse yoksa, tekrar doğaya kazandırılmak üzere bir geri dönüşüm kutusuna bırakın.







2



